



TUGAS AKHIR RI 141501

## DESAIN INTERIOR DOLANAN CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

**EKO MAHENDRA CAHYA**  
3813100006

Dosen Pembimbing  
Anggri Indraprasti, S.Sn, M. Ds.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR *DOLANAN CAFE*  
BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA**

**EKO MAHENDRA CAHYA**  
3813100006

Dosen Pembimbing  
Anggri Indraprasti, S.Sn, M. Ds.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**DESAIN INTERIOR DOLANAN CAFE BERKONSEP BERMAIN**  
**PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA**


**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada  
Departemen Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**EKO MAHENDRA CAHYA**  
**NRP 3813100006**

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :

  
Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds.  
NIP 19710819 200112 2 001



**SURABAYA,**  
**JULI 2017**

## Abstrak

### DESAIN INTERIOR DOLANAN CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

Nama : Eko Mahendra Cahya

Dosen Pembimbing : Anggri Indraprasti, S. Sn, M. Ds.

Mahasiswa Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111, Indonesia

Mahendracahya25@yahoo.co.id

---

Kafe menjadi salah satu tempat masyarakat modern untuk berkumpul, bersosialisasi dan menghabiskan waktu luang disaat hari libur. Umumnya pengunjung kafe merupakan kalangan muda mulai dari pelajar, mahasiswa atau pekerja. Pengunjung kafe biasanya memilih kafe dengan konsep yang unik dan nyaman karena pengunjung kafe memiliki karakter yang akan berada ditempat dengan waktu yang cukup lama. Sehingga perlu adanya inovasi baru dalam pembuatan konsep desain kafe yang baru dan *fun*.

Veranda Pasta House & Kafe merupakan salah satu kafe yang terletak didepan bundaran Gresik Kota Baru (GKB) dan kafe ini dipilih menjadi studi kasus obyek karena merupakan kafe yang populer di Gresik. Pemilik Veranda Pasta House & Cafe memilih industrial sebagai konsep desain interior kafe karena ingin mengikuti tren desain interior yang populer saat ini. Konsep industrial terlihat dari lampu gantung, furnitur, material dan warna interior yang digunakan. Namun berdasarkan tren desain interior yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, Industrial tidak termasuk dalam daftar tren desain interior. Sehingga perlu adanya pengembangan desain kafe sesuai dengan tren yang berkembang.

Salah satu konsep interior yang baru dan fun bisa dengan menerapkan permainan tradisional sebagai konsep desain karena permainan tradisional memiliki karakter *fun*. Beragam permainan tradisional yang populer ditahun 90-an, misalnya : congklak, kelereng, bekel dan lain sebagainya. Dewasa ini permainan tradisional Indonesi jarang dimainkan oleh anak-anak karena lebih tertarik bermain permainan *modern (game online)*. sehingga perlu adanya pengenalan permainan tradisional Indonesia.

Oleh karena itu desain interior Dolanan *Cafe* dengan konsep bermain permainan tradisional Indonesia bisa menjadi konsep baru, pengunjung bisa merasakan sedang bermain permainan tradisional serta sebagai bentuk pelestarian permainan tradisional Indonesia. Diharapkan dengan pengaplikasian konsep permainan tradisional Indonesia pada desain interior kafe Dolanan bisa meningkatkan jumlah pengunjung.

***Kata Kunci : Kafe, Permainan Tradisiomal dan playful***



## **INTERIOR DESIGN OF DOLANAN CAFE WITH THE CONCEPT OF PLAYING INDONESIAN TRADITIONAL GAME**

Name : Eko Mahendra Cahya  
NRP : 3813100006  
Supervisor : Anggri Indraprasti, S. Sn, M. Ds.

### **ABSTRAC**

The Cafes become one of the modern community to gathering, socialize and spend spare time on holidays. Generally the end of the cafe is among young people, from students or workers. Cafe visitors usually choose a cafe with a unique concept and comfortable because the cafe visitors have a character that will be in place with a long time. So there is a need for new innovations in the creation of new and fun café design concepts.

Veranda Pasta House & Cafe is one of the cafes located in front of the roundabout of Gresik Kota Baru (GKB) and this cafe is chosen as object case study because it is a popular cafe in Gresik. Veranda Pasta House & Cafe owner chooses industrial as an interior design café concept because it wants to follow the trend of interior design that is popular today. The industrial concept is seen from the chandeliers, furniture, materials and interior colors used. However, based on interior design trends issued by the Indonesian Agency for Economic Creative, Industrial is not included in the list of interior design trends. So the need for the development of cafe design in accordance with the growing trend.

One of the new and fun interior concepts can be by applying traditional games as a design concept because traditional games have fun characters. A variety of traditional games popular in the 90s, for example: congklak, marbles, bekel and so forth. Today traditional Indonesian games are rarely played by children as they are more interested in playing modern games (online games). So the need for introduction of traditional Indonesian games.

Therefore the interior design of Dolanan Cafe with the concept of playing traditional Indonesian games can be a new concept, visitors can feel is playing traditional games as well as a form of preservation of traditional Indonesian games. It is expected that with the application of Indonesian traditional game concept to the interior design of Dolanan cafe can increase the number of visitors.

***Keywords: Cafe, Traditionmal Game and playful***

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya Laporan Tugas Akhir Desain Interior Dolanan *Cafe* Berkonsep Bermain Permainan Tradisional Indonesia dengan baik dan tepat waktu.

Laporan yang berjudul “Desain Interior Dolanan *Cafe* Berkonsep Bermain Permainan Ular Tangga Dengan Nuansa Industrial” disusun sebagai persyaratan akademis yang terdapat pada kurikulum Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS). Diharapkan dengan adanya Laporan Tugas Akhir Desain Interior menjadi sebuah solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dimasyarakat. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir sehingga terselesaikan baik :

1. Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M. T. selaku Ketua Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
2. Anggra Ayu Rucitra, S. T, M. MT., selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
3. Anggri Indraprasti, S Sn, M Ds., selaku dosen pembimbing
7. Teman-teman Departemen Desain Interior 2013, yang memberikan dukungan.

Apabila dalam pembuatan laporan ini terdapat kesalahan, penulis mohon maaf. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis, dan mampu menginspirasi penulis lainnya dalam membuat karya tulis.

Surabaya, 30 Juli 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>iii</b>
<b>Abstrac .....</b>	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar isi .....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Manfaat .....	4
1.4 Lingkup Desain .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kafe .....	7
2.1.1 Pengertian Kafe .....	7
2.1.2 Pembagian Ruang Kafe .....	8
2.1.3 Sirkulasi .....	11
2.1.4 Furnitur Kafe .....	14
2.2 Studi Konsumen .....	19
2.3 Permainan Tradisional Indonesia .....	20
2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional Indonesia .....	20
2.3.2 Permainan Tradisional Indonesia.....	21
2.4 Studi Anthropometri .....	35
2.4.1 Studi Anthropometri Bar .....	35
2.4.2 Studi Anthropometri Dapur.....	36
2.4.3 Studi Anthropometri Kamar Mandi .....	37
2.4.4 Studi Anthropometri Area Makan .....	38
2.5 Transformasi Bentuk .....	40
2.5.1 Metodologi Transformasi Arsitektur .....	40
2.6 Tren Desain Interior .....	42
2.6.1 Archean .....	43
2.6.2 Vigilant .....	44
2.6.3 Cryptic .....	45
2.6.4 Digitarian .....	46
2.7 Studi Eksisting .....	47
2.7.1 Lokasi .....	47



2.7.2 Struktur Organisasi .....	48
2.7.3 Analisa Denah/ Layout Ruang .....	48
2.7.3.1 Eksisting Awal .....	48
2.7.3.2 Eksisting Rancangan .....	49
2.7.4 Analisa Fungsi Ruang .....	50
2.8 Studi Pemodelan .....	54
2.6.1 Giri Hills Coffe House .....	53
2.6.2 The Playground .....	55
2.9 Program fasilitas .....	56
<b>BAB III METODE DESAIN .....</b>	<b>61</b>
3.1 Metode Desain .....	61
3.1.1 Proses Desain .....	62
3.2 Tahap Pengumpulan data .....	63
3.3 Analisa Data .....	66
3.4 Tahapan Desain .....	66
<b>BAB IV PEMBAHASAN/ ANALISA DAN KONSEP</b>	
<b>DESAIN.....</b>	<b>71</b>
4.1 Studi Pengguna .....	71
4.2 Studi Aktivitas dan Furnitur .....	72
4.3 Hubungan dan Sirkulasi Ruang .....	75
4.4 Analisa Riset .....	78
4.4.1 Analisa kuisioner .....	78
4.4.2 Analisa wawancara .....	81
4.5 Konsep Desain .....	82
4.5.1 Konsep dinding .....	83
4.5.2 Konsep lantai .....	84
4.5.3 konsep plafon .....	84
4.5.4 Konsep furnitur .....	85
4.5.5 Konsep elemen interior .....	85
4.5.6 Konsep warna .....	86
4.5.7 Transformasi Bentuk Furnitur & Elemen Interior .....	87
<b>BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>91</b>
5.1 Alternatif Layout .....	91
5.1.1 Alternatif Layout 1 .....	91
5.1.2 Alternatif Layout 2 .....	92
5.1.3 Alternatif Layout 3 .....	93
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout .....	95
5.2 Pengembangan Layout Terpilih .....	95
5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1 .....	96
5.3.1 Layout Furnitur .....	97
5.3.2 Gambar 3D .....	98
5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior .....	99

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 .....	101
5.4.1 Layout Furnitur .....	101
5.4.2 Gambar 3D .....	102
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior .....	104
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 .....	105
5.5.1 Layout Furnitur .....	106
5.5.2 Gambar 3D .....	106
5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior .....	108
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>111</b>
6.1 Kesimpulan .....	111
6.2 Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Desain Interior Veranda Pasta House & Cafe .....	2
<b>Gambar 1.2</b> Permainan dakon/congklak.....	3
<b>Gambar 2.1</b> Hermes Club Restaurant.....	7
<b>Gambar 2.2</b> Sirkulasi kafe.....	11
<b>Gambar 2.3</b> Jarak kontak fisik.....	13
<b>Gambar 2.4</b> Sirkulasi kafe .....	14
<b>Gambar 2.5</b> Anatomi manusia .....	15
<b>Gambar 2.6</b> Anatomi aktivitas manusia.....	16
<b>Gambar 2.7</b> Jarak antar meja.....	17
<b>Gambar 2.8</b> Komposisi meja dan kursi.....	18
<b>Gambar 2.9</b> Permainan dakon/congklak .....	21
<b>Gambar 2.10</b> Permainan cublak suweng .....	21
<b>Gambar 2.11</b> Permainan patik lele .....	22
<b>Gambar 2.12</b> Permainan kelereng .....	24
<b>Gambar 2.13</b> Permainan lompat tali .....	24
<b>Gambar 2.14</b> Permainan petak umpet.....	25
<b>Gambar 2.15</b> Permainan gobak sodor .....	27
<b>Gambar 2.16</b> Permainan layang-layang .....	28
<b>Gambar 2.17</b> Permainan gasing .....	28
<b>Gambar 2.18</b> Permainan congklak .....	29
<b>Gambar 2.19</b> Permainan engklek .....	30
<b>Gambar 2.20</b> Permainan egrang .....	31
<b>Gambar 2.21</b> Permainan lari tempurung .....	32
<b>Gambar 2.22</b> Permainan bola bekel.....	33
<b>Gambar 2.23</b> Permainan ketapel .....	34
<b>Gambar 2.24</b> Anthropometri pantry bar.....	35
<b>Gambar 2.25</b> Anthropometri meja bar.....	36
<b>Gambar 2.26</b> Anthropometri dapur.....	36
<b>Gambar 2.27</b> Anthropometri kamar mandi.....	37
<b>Gambar 2.28</b> Anthropometri kamar mandi.....	37



<b>Gambar 2.29</b> <i>Anthropometri kloset duduk</i> .....	38
<b>Gambar 2.30</b> <i>Antropometri meja makan</i> .....	38
<b>Gambar 2. 31</b> <i>Antropometri meja makan</i> .....	39
<b>Gambar 2.32</b> <i>Antropometri meja makan</i> .....	39
<b>Gambar 2.33</b> <i>John Wax Building</i> .....	41
<b>Gambar 2.34</b> <i>Sydney Opera House</i> .....	42
<b>Gambar 2.35</b> <i>Konsep archean</i> .....	43
<b>Gambar 2.36</b> <i>Konsep vigilant</i> .....	44
<b>Gambar 2.37</b> <i>Konsep digitarian</i> .....	46
<b>Gambar 2.38</b> <i>Logo Veranda PastaHouse &amp; Cafe</i> .....	47
<b>Gambar 2.39</b> <i>Struktur organisasi</i> .....	48
<b>Gambar 2.40</b> <i>Eksisting asli</i> .....	48
<b>Gambar 2.41</b> <i>Eksisting rancangan</i> .....	49
<b>Gambar 2.42</b> <i>Eksisting rancangan</i> .....	50
<b>Gambar 2.43</b> <i>Eksisting Veranda Pasta House &amp; Cafe</i> .....	50
<b>Gambar 2.44</b> <i>Eksisting Veranda Pasta House &amp; Cafe</i> .....	51
<b>Gambar 2.45</b> <i>Eksisting Veranda Pasta House &amp; Cafe</i> .....	51
<b>Gambar 2.46</b> <i>Eksisting Veranda Pasta House &amp; Cafe</i> .....	52
<b>Gambar 2.47</b> <i>Giri hills coffe house</i> .....	53
<b>Gambar 2.48</b> <i>Giri hills coffe house</i> .....	53
<b>Gambar 2.49</b> <i>Giri hills coffe house</i> .....	54
<b>Gambar 2.50</b> <i>The playground</i> .....	54
<b>Gambar 2.51</b> <i>The playground</i> .....	55
<b>Gambar 2.52</b> <i>The playground</i> .....	55
<b>Gambar 2.53</b> <i>Tampak sofa bentuk dakon</i> .....	56
<b>Gambar 2.54</b> <i>Tampak kursi bentuk gasing</i> .....	57
<b>Gambar 2.55</b> <i>Tampak meja kasir</i> .....	57
<b>Gambar 2.56</b> <i>Tampak sofa bentuk dakon</i> .....	58
<b>Gambar 2.57</b> <i>Tampak kursi bentuk gasing</i> .....	58
<b>Gambar 2.58</b> <i>Tampak kursi bentuk bekel</i> .....	59
<b>Gambar 3.1</b> <i>metode desain</i> .....	61
<b>Gambar 3.2</b> <i>Proses desain</i> .....	63

<b>Gambar 4.1</b>	<i>Matriks diagram</i> .....	76
<b>Gambar 4.2</b>	<i>Bubble diagram</i> .....	77
<b>Gambar 4.3</b>	<i>Konsep desain</i> .....	83
<b>Gambar 4.4</b>	<i>Our Coffee</i> .....	83
<b>Gambar 4.5</b>	<i>Fish Restaurant</i> .....	84
<b>Gambar 4.6</b>	<i>Dongli Brewery Latitude</i> .....	84
<b>Gambar 4.7</b>	<i>Digitarian furniture</i> .....	85
<b>Gambar 4.8</b>	<i>Art Installation</i> .....	86
<b>Gambar 4.9</b>	<i>colour pallete</i> .....	86
<b>Gambar 4.10</b>	<i>Bekel dan kursi kafe</i> .....	87
<b>Gambar 4.11</b>	<i>Gasing dan kursi kafe</i> .....	88
<b>Gambar 4.12</b>	<i>Layang- layang dan elemen interior</i> .....	88
<b>Gambar 4.13</b>	<i>Congklak dan kursi kafe</i> .....	89
<b>Gambar 4.14</b>	<i>Engklek dan elemen interior</i> .....	90
<b>Gambar 5.1</b>	<i>Alternatif Layout 1 lantai 1</i> .....	91
<b>Gambar 5.2</b>	<i>Alternatif Layout 1 lantai 2</i> .....	91
<b>Gambar 5.3</b>	<i>Alternatif Layout 2 lantai 1</i> .....	92
<b>Gambar 5.4</b>	<i>Alternatif Layout 2 lantai 2</i> .....	93
<b>Gambar 5.5</b>	<i>Alternatif Layout 3 lantai 1</i> .....	93
<b>Gambar 5.6</b>	<i>Alternatif Layout 3 lantai 2</i> .....	94
<b>Gambar 5.7</b>	<i>Denah Area Terpilih 1</i> .....	97
<b>Gambar 5.8</b>	<i>Area Terpilih 1</i> .....	98
<b>Gambar 5.9</b>	<i>Area Terpilih 1</i> .....	99
<b>Gambar 5.10</b>	<i>Gambar kerja kursi bekel dan lampu gasing</i> .....	99
<b>Gambar 5.11</b>	<i>Furnitur dan elemen interior Area Terpilih 1</i> .....	100
<b>Gambar 5.12</b>	<i>Furnitur dan elemen interior Area Terpilih 1</i> .....	100
<b>Gambar 5.13</b>	<i>Denah Area Terpilih 2</i> .....	101
<b>Gambar 5.14</b>	<i>Area Terpilih 2</i> .....	102
<b>Gambar 5.15</b>	<i>Area Terpilih 2</i> .....	103
<b>Gambar 5.16</b>	<i>Area Terpilih 2</i> .....	103
<b>Gambar 5.17</b>	<i>Gambar kerja meja bar dan lampu dakon</i> .....	104
<b>Gambar 5.18</b>	<i>Area Terpilih 2</i> .....	104

<b>Gambar 5.19</b> <i>Area Terpilih 2</i> .....	105
<b>Gambar 5.20</b> <i>Denah Area Terpilih 3</i> .....	106
<b>Gambar 5.21</b> <i>Area Terpilih 3</i> .....	107
<b>Gambar 5.22</b> <i>Area Terpilih 3</i> .....	108
<b>Gambar 5.23</b> <i>Gambar kerja kursi gasing dan lampu layang-layang</i> .....	109
<b>Gambar 5.24</b> <i>Area Terpilih 3</i> .....	109



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Daftar Restoran & Kafe di Gresik .....	17
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Studi Aktivitas.....	71
<b>Tabel 4.2</b> Studi Aktivitas dan Furnitur.....	72
<b>Tabel 5.1</b> Pembobotan alternatif .....	89



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bisnis cafe & resto di Gresik mengalami perkembangan yang baik. Berdasarkan data Dinas Koperasi Perindustrian dan Perdagangan Gresik jumlah kafe dan restoran di Gresik yang sudah terdaftar sekitar 146 usaha. Kafe tersebut tergolong kelas menengah atas yang tersebar di seluruh wilayah Gresik.

Kafe merupakan salah satu tempat yang menjual makanan dan minuman ringan yang menawarkan sebuah suasana tempat yang nyaman untuk berkumpul masyarakat perkotaan. Sebagai tempat makan dan berkumpul yang modern, kafe menawarkan berbagai konsep mulai dari menu, pelayanan, hingga penyediaan fasilitas internet. Umumnya setiap kafe memiliki spesialisasi menu tersendiri sehingga setiap kafe memiliki ciri khas menu yang dijual. Pengunjung kafe terdiri dari beragam kalangan masyarakat mulai dari anak muda hingga dewasa dengan latar belakang yang beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan hingga pengusaha. Kafe menjadi salah satu tempat yang cocok untuk bertemu atau berkumpul dengan teman karena kafe menyediakan tempat yang nyaman untuk bersosialisasi atau sekedar menghabiskan waktu luang.

Munculnya kebutuhan untuk berkumpul dengan teman atau sahabat bagi masyarakat perkotaan menjadi peluang untuk mengembangkan bisnis kafe. Suasana, *branding image* dan konsep kafe yang ditampilkan menjadi pertimbangan seseorang untuk berkunjung disebuah kafe. Sehingga diperlukan konsep desain kafe yang baru dan unik untuk menarik pengunjung. Selain konsep kafe harga, kualitas dan pelayanan juga menjadi pertimbangan bagi seseorang untuk bertemu atau berkumpul di kafe.

Tujuan pengunjung datang ke kafe adalah untuk merasakan suasana yang berbeda ketika mereka makan atau melakukan aktivitas yang lainnya. Sehingga konsep suasana kafe menentukan minat pengunjung untuk datang. Beragam aktivitas yang dilakukan pengunjung ketika berada di kafe mulai dari



berbincang bersama teman atau sahabat, berdiskusi tugas sekolah, kuliah atau pekerjaan kantor, berdiskusi dengan *client* atau sekedar menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online*.

Pengunjung kafe yang ada di Gresik umumnya kalangan muda usia 15-35 tahun dan beberapa kalangan dewasa usia diatas 35 tahun dengan beragam profesi, pelajar/ mahasiswa dan pekerja. Pengunjung biasa datang ke kafe berdua atau berkelompok dengan beragam aktivitas selama di kafe seperti mengobrol, berfoto, berdiskusi tentang tugas kuliah atau pekerjaan kantor dengan membawa laptop atau sekedar menikmati menu makanan/ minuman yang dijual.

Salah satu kafe yang berada di Gresik adalah Veranda Pasta House & Cafe. Kafe ini dipilih menjadi contoh studi kasus untuk obyek Tugas Akhir karena merupakan salah satu kafe yang populer di Gresik. Kafe ini berlokasi di Jalan Jawa No. 96 GKB Gresik yang menjual makanan dengan menu utama olahan pasta. Buka pada pukul 15.00 – 23.00 WIB pada hari senin- kamis, pukul 13.00 – 23.00 WIB pada hari Jumat dan pukul 12.00 – 23.00 WIB pada hari Sabtu dan Minggu. Kafe ini memiliki desain interior dengan menggunakan langgam industrial, langgam tersebut dipilih sebagai konsep desain kafe karena owner dari Veranda Pasta House & cafe menginginkan konsep yang sesuai dengan perkembangan tren saat ini yakni langgam industrial. Pengaplikasian langgam industrial terlihat dari penggunaan jenis furnitur, kap lampu, pemilihan warna serta material.



*Gambar 1.1 Desain Interior Veranda Pasta House & Cafe*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*



Munculnya beberapa usaha kafe baru di Gresik yang menawarkan konsep desain yang unik menimbulkan persaingan bagi pengusaha kafe yang ada di Gresik. Selain itu desain interior selalu mengalami perkembangan, sehingga kafe yang berada di Gresik dituntut untuk berinovasi dalam membuat konsep desain interior kafe untuk menarik pengunjung.

Menurut (JC. Bishop & M. Curtis, 2005) permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan biasanya mengandung nilai-nilai positif. Di Indonesia terdapat beragam permainan tradisional, mulai dari permainan tradisional asli Indonesia seperti gasing atau permainan tradisional yang diadopsi dari Belanda dan pedagang Arab seperti congklak, engklek, kelereng dan lain sebagainya. Setiap permainan tradisional memiliki nilai yang berbeda, nilai kerja keras, sportivitas, kreativitas serta interaksi sosial. Permainan tradisional dimainkan secara berkelompok dan beberapa permainan dibuat sendiri dengan menggunakan material alam seperti kayu, bambu, batu kapur, pecahan genteng tanah liat dll. Dieram *modern* permainan tradisional jarang dimainkan oleh remaja saat ini, umumnya mereka beralih ke permainan *online* karena dianggap lebih modern dan menarik. Sehingga perlu adanya usaha untuk melestarikan permainan tradisional di era modern saat ini.



Gambar 1.2 Permainan dakon/congklak

Sumber : <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html>



Berdasarkan permasalahan tersebut muncul gagasan desain interior kafe dengan konsep bermain permainan tradisional Indonesia. Diterapkannya konsep bermain permainan tradisional pada Dolanan Cafe diharapkan menjadi sebuah konsep desain interior yang baru dan unik dengan karakter *playful* yang meningkatkan jumlah pengunjung kafe.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan konsep interior kafe yang sesuai dengan tren desain yang berkembang
2. Bagaimana menentukan konsep desain interior yang *fun* dan *playful*
3. Bagaimana menentukan konsep desain interior yang membangun suasana nostalgia

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1 Tujuan

1. Meningkatkan jumlah pengunjung kafe.
2. Pengunjung merasakan suasana kafe yang *fun* dan *playful*.
3. Desain interior kafe sesuai dengan tren yang berkembang serta memunculkan suasana nostalgia.

### 1.3.2 Manfaat

1. Bagi pemilik kafe

Dengan konsep yang baru dan unik akan meningkatkan nilai jual kafe dan menjadi sebuah ikon baru.

2. Bagi pengunjung

Pengunjung akan merasakan konsep baru dan unik pada interior kafe yang muncul pada desain furniture dan elemen interior. Sehingga pengunjung bisa merasakan suasana yang berbeda.



#### **1.4 Lingkup Desain**

Ruang lingkup desain pada perancangan ini adalah :

1. Desain interior kafe dengan memperhatikan penataan layout furnitur
2. Desain interior kafe dengan memperhatikan konsep bermain



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB II

### STUDI PUSTAKA

#### 2.1 Kafe

##### 2.1.1 Pengertian Kafe



*Gambar 2.1 Hermes Club Restaurant*  
Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

1. Menurut Padirman (2008:11) kafe sendiri sebenarnya berasal dari bahasa Perancis yaitu “cafe” yang diterjemahkan sebagai minuman (kopi).
2. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kafe diartikan sebagai ;
  - a. Tempat minum kopi yang pengunjungnya di hibur dengan musik.
  - b. Tempat minum, yang dapat memesan minuman seperti kopi, teh, bir, roti atau makanan ringan lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa kafe identik dengan warung kopi atau kedai kopi yang banyak ditemukan pada daerah masyarakat tradisional.
3. Menurut Kusasi (2010:16) kafe berfokus menyediakan kopi dan teh serta makanan ringan. Makanan lain berkisar antara kue-kue hingga sup, roti serta makanan pencuci mulut ringan yang lainnya.



Kesimpulan dari pengertian kafe menurut beberapa sumber, kafe adalah sebuah tempat makan yang menjual minuman olahan kopi atau teh serta makanan pendamping seperti makanan pencuci mulut yang menawarkan konsep interior yang unik sesuai dengan perkembangan tren serta menyediakan hiburan seperti *live* musik.

### 2.1.2 Pembagian Ruang Kafe

Pada sebuah kafe terdapat pembagian ruang antara lain:

#### 1. Area Makan

Tempat untuk menikmati hidangan makanan dan minuman ringan berupa:

- a. Hot Drink seperti: Coffe, Black Coffe, Chocolate
- b. Cold Drink seperti: Ice Coffe, Soft Drink, Ice Tea
- c. Cold Food seperti: Cake, Salad, Cemilan Ringan
- d. Hot Food seperti: Sup Ayam dan Steak

Persyaratan untuk luas area makan:

- a. 1,2 – 1,4 m<sup>2</sup> perorangan dan dilayani oleh pelayan.
- b. 0,83 m<sup>2</sup> perorangan, makanan yang disajikan terbatas dan dirancang menurut pola yang ada (Soekresno 36)

Persyaratan area makan:

- a. Peletakan sebuah meja sebaiknya berdekatan dengan tiang atau kolom jika berada di tengah ruangan.
- b. Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan.
- c. Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur maksimum 2 pramusaji.
- d. Pergeseran maju mundur kursi antara 100– 200 mm untuk kebutuhan duduk.
- e. Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm.



- f. Tempat tangga pelayan tidak terletak pada tempat yang mengganggu pengunjung.

## 2. Bar

Tempat menikmati minuman berupa hot drink, cocktail, dan jenis minuman yang dicampur oleh bartender seperti wiski, chivas, vodka, dan wine. Syarat bar antara lain :

- a. Terdapat bangku tinggi, merapat dinding meja, pengunjung dapat menikmati minuman pembangkit selera dan sekaligus untuk koordinasi karyawan.
- b. Jarak duduk pada meja bar antara orang yang satu dengan yang lain 75 mm.
- c. Lounge yaitu tempat tunggu sementara di bagian kafe.
- d. Kasir, terletak dekat dengan bar karena letaknya mudah dijangkau oleh pelayan, sehingga mudah dalam pencapaiannya.

## 3. Dapur

Menurut A. Rachman Arif (2005 : 111), dapur mempunyai pengertian suatu tempat atau ruangan yang memproduksi makanan dan memasak bahan-bahan makanan untuk keperluan tamu hotel serta karyawan hotel keseluruhannya. Ruang dapur perlu mendapatkan perhatian khusus karena ruang dapur harus selalu bersih dan higienis. Untuk menanggulangi seluruh kegiatan pengolahan, dapur harus memiliki organisasi yang jelas menyangkut pembagian seksi atau bagian-bagian, fungsi-fungsi. Tugas dan tanggung jawab masing-masing orang atau bagian.

Terdapat ruang-ruang yang terkait dengan pelayanan pada dapur kafe adalah sebagai berikut :

- a. Area Servis dan Area Menunggu. Area servis merupakan area transisi antara dapur dan ruang makan dimana para juru masak dan pelayan bekerjasama untuk memproses makanan pada area yang tidak terlihat oleh tamu.



- b. Area Persiapan Area persiapan adalah tempat dimana makanan diurutkan dan dikelompokkan. Daging-daging akan dicincang, dikuliti, buah-buahan dan sayuran dipotong sehingga menjadi bahan makanan yang siap diolah. Pada bagian ini bahan-bahan makanan yang sudah diolah dicampur dan diletakan pada suatu wadah dan dimasak sesuai dengan pesanan. Contohnya apabila mendapat pesanan membuat soup sayuran maka sayuran yang sudah diolah beserta bumbu-bumbunya dikelompokkan pada satu wadah kemudian diolah sehingga memudahkan pengerjaan.
- c. Area Produksi Makanan Area produksi makanan atau dapur merupakan tempat dimana bahanbahan yang sudah dipersiapkan dimasak menggunakan alat-alat yang sudah disediakan. Dapur ini dibagi menjadi dua yaitu dapur utama dan dapur pembakaran tradisional. Area produksi ini tentunya dilengkapi dengan utilitas yang memadai seperti suplai gas bahan bakar, listrik, drainase, dan penghawaan.
- d. Area Cuci Merupakan area khusus untuk mengumpulkan furnitur kotor baik itu gelas, piring, mangkok, panci, penggorengan, dan lain-lain. Area cuci ini merupakan area yang kotor yang membutuhkan lantai yang tahan terhadap kelembaban, mudah dibersihkan dan tidak licin untuk dipergunakan. Pada area ini juga perlu dipersiapkan media untuk menyimpan furnitur yang telah selesai dibersihkan.
- f. Storage dan Area Penerimaan Bahan Makanan Storage dan penerimaan bahan makanan memiliki kaitan yang erat. Area penerimaan harus dapat dicapai melewati side entrance dan tidak dilihat oleh pengunjung serta memiliki ukuran yang cukup.



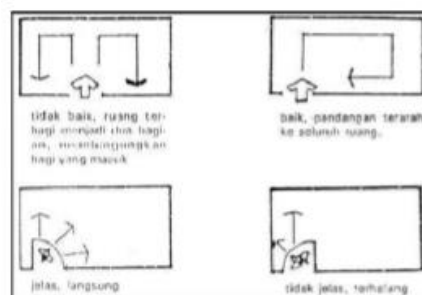
Sedangkan storage pada restoran terdapat beberapa jenis yaitu dry storage, refrigerator, dan gudang peralatan memasak. Dry storage merupakan gudang untuk penyimpanan bahan makanan kering seperti bumbu-bumbu, saos, penyedap rasa, dan lain-lain. Refrigerator merupakan tempat untuk menyimpan makanan yang perlu mendapatkan suhu dingin seperti daging, buah dan sayuran untuk menjaga kesegarannya.

4. Kantor, Loker Karyawan dan toilet kantor pada bagian dapur menyangkut kepada manajemen food and beverage dan ruang untuk chef. Pada bagian dapur juga memerlukan toilet untuk juru masak dan pelayan yang memiliki persyaratan higienis yang tinggi.

### 2.1.3 Sirkulasi

Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh bersilangan. Bersilangan ialah jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif lainnya, sehingga bisa terjadi peristiwa saling menunggu atau bertabrakan antara pengguna (Panero dan Zelnik, 2003:229). Hal yang harus diperhatikan dalam desain layout sebuah kafe adalah :

1. Aarah



Gambar 2.2 Sirkulasi kafe

Sumber : Human Dimension & Interior Space (1979)



Pada gambar bagian kiri atas sirkulasi tersebut kurang baik karena memiliki 2 arah sehingga membingungkan, pada gambar kanan bagian atas baik karena hanya memiliki satu arah. Pada gambar kiri bawah baik karena daun pintu ketika dibuka akan sejajar dinding sehingga pengguna bisa langsung tertuju pada ruangan sedangkan pada gambar kanan bawah kurang baik karena ketika dibuka daun pintu ketika dibuka tidak sejajar pada dinding sehingga pengguna ketika membuka pintu akan mengalami kebingungan.

## 2. Alur

Sebuah tujuan penting dari proses desain adalah untuk mengoptimalkan alur yang meliputi jarak, kapasitas, kecepatan, dan arah. Pola alur dihasilkan oleh pelanggan atau konsumen, karyawan, makanan, meja-kursi makan dan pelayanan.

## 3. Jarak

Selain memperhatikan jarak antar ruang, dalam desain interior restoran juga harus memperhatikan jarak yang akan terjadi antar individu. Distance zone, dimana merupakan petunjuk yang jauh untuk rencana perancangan lingkungan, adalah sebagai berikut:

### a. Jarak publik : 12 feet dan seterusnya (>365,8cm)

Hal ini meliputi jarak yang akan didapatkan saat memasuki restoran dengan plafon tinggi atau lobi yang luas. Public distance meliputi pandangan untuk berjalan ke area makan atau ketika memasuki area pengambilan makanan di dapur.

### b. Jarak sosial: 4- 12 feet (121,9cm – 365,8cm)

Pelanggan merasakan jarak sosial ketika mereka melihat layar televisi di sebuah bar, pertunjukan di klub malam, atau staf pelayanan yang sibuk bekerja di restoran. Sama juga dengan staf dapur yang merasakan bahwa

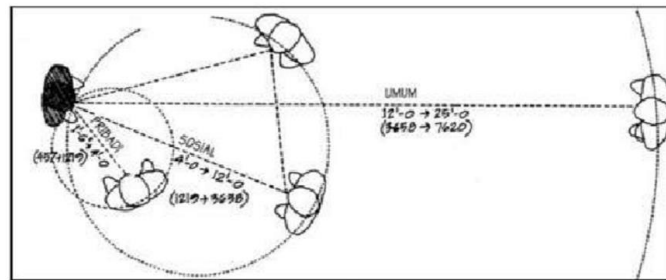
mereka terlihat oleh pelanggan yang berjalan melewati dapur.

- c. Jarak perorangan : 18inch – 4 feet (45,72 – 121,9cm)

Perasaan pada jarak ini misalnya ketika berbicara pada teman makan diseberang meja.

- d. Jarak intim : Kontak fisik – 18inch (<45,72)

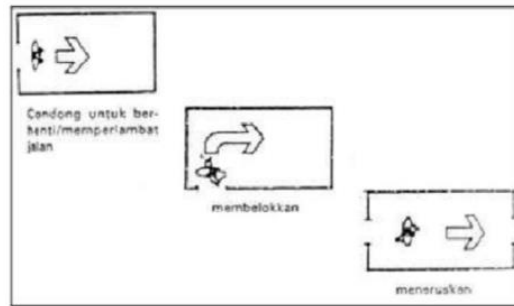
Perasaan ketika cukup dekat untuk bersentuhan dengan teman makan, seperti ketika duduk bersampingan di sebuah sofa. Seringkali terasa “crowded feeling” ketika kursi makan yang diduduki ditabrak oleh karyawan yang lewat (Baraban dan Durocher 60)



Gambar 2.3 Jarak kontak fisik

Sumber : *Human Dimension & Interior Space* (1979)

Sirkulasi mengarah dan membimbing perjalanan atau apak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi member kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai penunjuk arah jalan tersendiri. Dibawah ini adalah arah sirkulasi berdasarkan pada penempatan dan bukaan pintu.



*Gambar 2.4 Sirkulasi kafe*

*Sumber : Human Dimension & Interior Space (1979)*

Pengarahan atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan peletakan pintu-pintu, permainanlantai, permainan plafon/ langit-langit, permainan dinding, lampu-lampu/ penyinaran, gambar-gambar atau lukisan-lukisan warna dan benda-benda dalam ruang (Suptandar,1999:115)

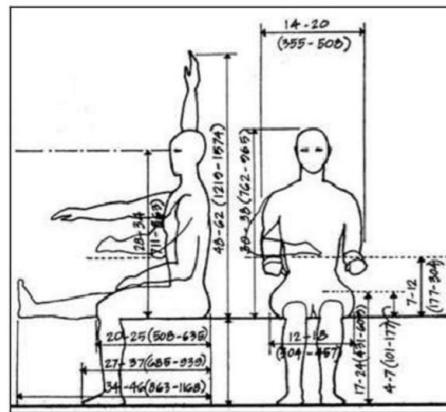
#### **2.1.4 Furnitur Kafe**

Pemilihan desain furnitur merupakan pencerminan kepencernaan seseorang. Penyusunan furnitur harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan pemakai sedangkan fungsi furnitur tidak bisa dipisahkan dengan faktor estetika dan ergonomi.

Desain furnitur terbagi 2 kategori yaitu:

1. Furnitur yang berbentuk kotak (case) termasuk chests, meja, lemari dan kursi yang tidak mempunyai pelapis, tipe semacam ini di Indonesia masih terbuat dari kayu walaupun bahan-bahan lain makin bertambah populer.
2. Furnitur yang dilapisi, misalnya sofa, kursi-kursi yang seluruhnya atau sebagian diberi pelapis (Suptandar,1999)

Manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi dan skala furnitur. Untuk memperoleh manfaat dan kenyamanan dalam melaksanakan tugas, furnitur harus dirancang pertama-tama agar tanggap dan sesuai dengan ukuran, jarak bebas yang diperlukan oleh pola aktivitas dan sifat aktivitas yang dijalani (Ching,2000)



Gambar 2.5 Anatomi manusia  
Sumber : *Human Dimension & Interior Space* (1979)

a. Tempat Duduk

Elemen pertama yang berhubungan langsung dengan tubuh ketika pengunjung diarahkan pada meja adalah tempat duduk. Permukaan dan bentuk tempat duduk, ketinggian lebarnya, posisi relatifnya terhadap meja (jarak dari meja dan permukaan meja), jaraknya dengan tempat duduk lain, serta relasi visualnya dengan dengan desain ruangan mempengaruhi persepsi pengunjung. Tipe tempat duduk yang berbeda membuat kesan yang berbeda. Tempat duduk juga dapat dipilih untuk sebuah tema (Baraban dan Durocher 104).

Untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi. Jalur pelayanan antara tempat duduk satu dengan yang membelakangi merupakan gang atau jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm. Panjang meja untuk 2 pengunjung 850 mm. Ukuran dan tata letak:



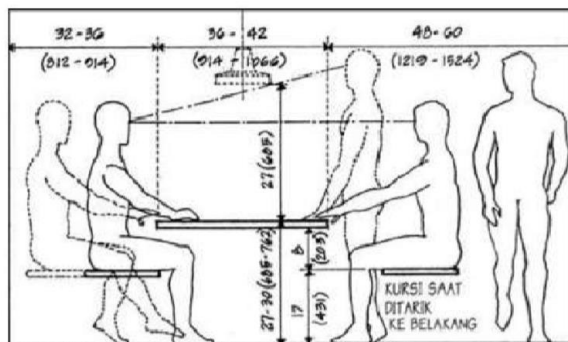
1. Tinggi kursi secara keseluruhan sampai dengan sandaran 900 mm.
2. Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 450 mm.
3. Panjang dan lebar kaki kursi 450 x 450 mm.
4. Luas meja relatif dapat disesuaikan dengan banyak atau sedikitnya tempat duduk.
5. Jarak kursi yang satu dengan yang membelakangi 1350 mm untuk 2 jalur pramusaji atau 900 mm untuk 1 pramusaji (Soekresno 39)

b. Material

Furnitur berbahan besi tempa adalah pilihan untuk digunakan di outdoor. Furnitur berbahan besi tempa memiliki ketahanan tinggi dan dapat dilapisi dengan berbagai warna cat. Furnitur dengan bahan ini dapat digabungkan dengan dekorasi lain seperti dengan tambahan alas duduk, sandaran punggung, kursi dan bahan ini dapat menjadi cukup nyaman (Baraban dan Durocher 105).

c. Struktur

Ukuran dan lendutan (baik pada alas duduk ataupun sandaran) kursi mempengaruhi kenyamanan konsumen. Tempat duduk dapat mempercepat rata-rata pergantian pengunjung (BarabandanDurocher106)



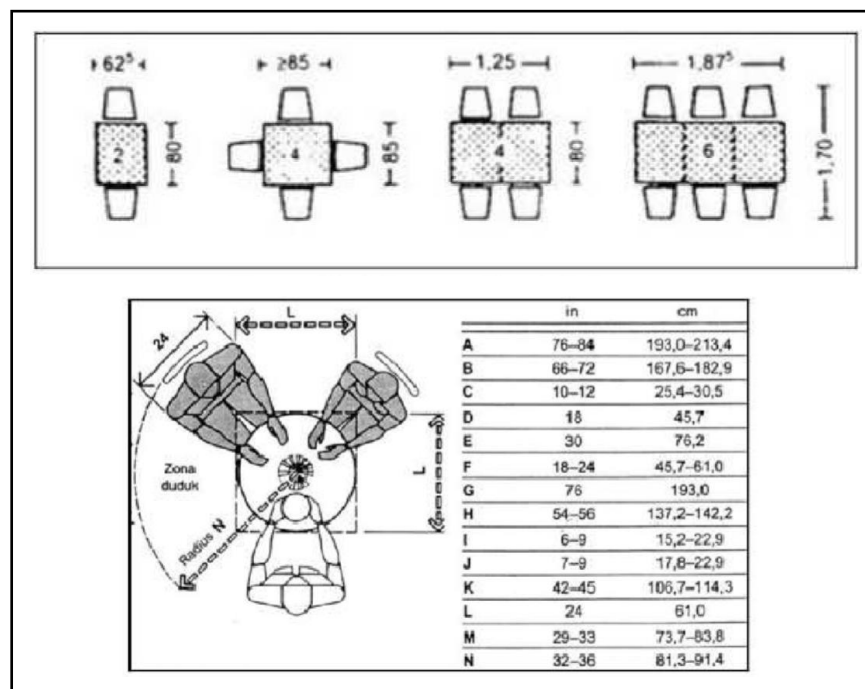
Gambar 2.6 Anatomi aktivitas manusia  
Sumber : *Human Dimension & Interior Space* (1979)





#### f. Meja

Meja adalah visual focal point sebuah restoran. Ukuran, bentuk, material permukaannya adalah komponen paling penting untuk dipertimbangkan ketika memilih meja untuk restoran. Ukuran juga berhubungan dengan jumlah benda-benda yang akan diletakkan di meja dan ukuran piring yang dipergunakan (Baraban dan Durocher 108)



Gambar 2.8 Komposisi meja dan kursi  
Sumber : *Human Dimension & Interior Space* (1979)





## 2.2 Studi Konsumen

Masyarakat Jawa Timur memiliki kebiasaan minum kopi di warung kopi, salah satunya terjadi pada masyarakat di Gresik. Kebiasaan masyarakat Gresik minum kopi di warung kopi terlihat dari cukup banyaknya warung kopi yang ada di sepanjang jalan di Gresik. Segmentasi pasar warung kopi adalah masyarakat menengah kebawah. Dewasa ini di Gresik muncul usaha kafe yang menjual olahan kopi dengan menawarkan suasana *modern* serta konsep yang menarik. Segmentasi pasar kafe adalah masyarakat menengah keatas. Segmentasi pasar Veranda Pasta House & Cafe adalah usia 16-35 tahun dengan latarbelakang pelajar/ mahasiswa dan pekerja, karena lokasi kafe yang cukup dekat dengan beberapa sekolah menengah pertama dan menengah atas serta Universitas Muhammadiyah Gresik.

Pelajar yang datang ke Veranda Pasta House & Cafe merupakan pelajar SMP & SMA. Mereka biasa datang ke kafe pada pukul 15.00-20.00 WIB setelah jam pulang sekolah/ hari libur. Umumnya pelajar datang ke kafe berdua atau secara berkelompok antara 3-4 orang, mereka berada di kafe dalam waktu kurang lebih 2 jam dengan aktivitas berdiskusi serta berfoto. Mahasiswa yang berkunjung ke Veranda Pasta House & Cafe merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik serta beberapa mahasiswa luar kota yang sedang berlibur di Gresik. Mereka biasa datang ke kafe pada pukul 16.00-22.00 WIB berdua atau secara berkelompok antara 3-4 orang, mereka berada di kafe dalam waktu kurang lebih 3 jam dengan aktivitas berdiskusi serta berfoto. Beberapa mahasiswa membawa laptop untuk mengerjakan tugas kuliah.

Pekerja yang datang ke Veranda Pasta House & Cafe merupakan pekerja dari kantor yang ada di sekitar GKB Gresik. Mereka biasa datang pada pukul 18.00-22.00 WIB sendiri atau berkelompok antara 2-4 orang. Mereka berada di kafe dalam waktu kurang lebih 2 jam dengan aktivitas berdiskusi dan berfoto.



## **2.3 Permainan Tradisional Indonesia**

### **2.3.1 Pengertian**

1. Menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) Permainan tradisional merupakan hasil penggalan dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.
2. Menurut (James Danandjaja, 1987) Permainan tradisional anak-anak merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk.
3. Menurut (JC. Bishop & M. Curtis, 2005) Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan biasanya mengandung nilai-nilai positif. Menurut (MS Tedjasaputra, 2001) Permainan tradisional memuat sejumlah aspek manfaat bagi perkembangan mental dan fisik seseorang. Aktivitas bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepenuhan, kognisi, ketajaman penginderaan dan mengasah keterampilan.



Gambar 2.9 permainan tradisional congklak

Sumber : <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html>

### 2.3.2 Permainan Tradisional Indonesia

#### 1. Permainan Cublak-cublak suweng

Permainan ini merupakan permainan yang berasal dari Jawa Timur, menggabungkan unsur nyanyian, gerakan dan menebak. Permainan ini dimainkan oleh sedikitnya 3 orang tapi lebih baik 6 orang atau lebih. Salah satu pemain akan menjadi sebagai Pak Empo yang bertugas untuk mencari sebuah benda yang disebut suweng. Sebelum bermain akan ada pengundian siapa yang akan menjadi Pak Empo, setelah itu duduklah dan lingkari Pak Empo yang berbaring telungkup.



Gambar 2.10 permainan cublak-cublak suweng

Sumber : <https://azzamaviero.com/permainan-tradisional-jawa-timu>



Setelah itu cari benda yang nantinya akan dijadikan sebagai saweng, sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng, benda itu beralih dari satu tangan ke tangan yang lainnya. Sampai nyayian selesai makan berhentilah benda tersebut di tangan salah satu orang, lalu semua pemain menggenggam tangannya untuk mengecoh Pak Empo mencari benda tersebut.

Jika Pak Empo salah menebak benda tersebut makan, pemain yang menjadi Pak Empo akan terlungkup dan mengulang nya kembali. Tapi jika Pak Empo berhasil menebak benda tersebut maka, yang ter tebak akan mengganti kan posisi nya sebagai Pak Empo. Permainan selesai jika seluruh pemain menyepakati untuk selesai.

#### 1. Permainan Patil Lele



*Gambar 2.11 permainan patil lele*

Sumber : <https://azzamaviero.com/permainan-tradisional-jawa-timur/>

Patil lele adalah permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan tongkat, dalam permainan nya patil lele terbentuk menjadi 2 tim , satu tim jaga dan tim main, terdapat satu tongkat kayu sepanjang sejengkal tangan untuk di pukul dengan tongkat, untuk tim yang bermain pertama- tama membuat lubang yang akan di gunakan untuk meletak kan tongak yang berukuran kecil, aturan pertama setelah tongak kecil di letak kan di atas lubang, tim yg main harus melempar tongkat kecil dengan



menggunakan tongkat yg lebih besar tanpa menyentuh tongkat kecil nya, dan tim yang jaga harus berusaha menangkap, jika tangkapan menggunakan satu tangan maka tim yang jaga menang langsung, dan jika menggunakan 2 tangan sebanyak 3 kali maka tim jaga juga harus main(tangkapan hanya berlaku tiap babak).

Setelah stick di pukul maka tim jaga harus melempar stick ke arah tim main dan tim main harus bisa memukul nya, jika tidak terpukul maka harus di ulang sampai tim main mendapat pukulan, usahakan untuk tim main memukul stick sekeras keras nya, jika sudah di pukul, tim main harus menghitung jarak antara letak jatuh nya stick dengan lubang dengan menggunakan tongkat pemukul. jumlah nilai di hitung dari jarak antara lubang dan lokasi stick jatuh.

Di babak terakhir, stick kembali di bawa oleh tim main dan letak kan dalam lubang tapi dengan posisi berbeda yaitu lubang agak dimasuk kan dalam lubang sampai berposisi seperti posisi meriam. setelah itu tim main harus memukul nya dan melempar dengan tongkat kembali, kali ini jumlah akan lebih banyak karena jumlah nilai di hitung dr jarak jatuh ke lobang menggunakan stick yg lebih kecil, dan tim jaga harus tetep manangkap nya. jika tidak tertangkap maka tim yg main harus memberi hukuman untuk tim jaga biasanya berupa meloncat menggunakan satu kaki dr jarak berapa meter pulang pergi. dan setelah itu tim yg pertama main bergantian jaga.





## 2. Permainan Kelereng



*Gambar 2.12 permainan kelereng*

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>

Kelereng adalah sebuah benda yang terbuat dari semacam kaca, berbentuk bulat dan memiliki diameter yang tidak besar dan kecil, kelereng juga dikenal dengan gundu. Permainan ini menjadi permainan favorit anak laki-laki. Permainan kelereng dimainkan oleh dua atau lebih orang, semakin banyak pemain akan semakin seru untuk bermain permainan yang satu ini.

## 3. Permainan lompat tali



*Gambar 2.13 permainan lompat tali*

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>



Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an. Permainan ini sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan lalu melompatinya. Jika bermain secara berkelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali; satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan, sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali. Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi, dialah yang keluar sebagai pemenang. Sementara yang kalah akan berganti posisi menjadi pemegang tali. Permainan secara soliter bisa juga dengan cara skipping, yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya.

#### 4. Permainan Petak Umpet



Gambar 2.14 permainan petak umpet

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>



Petak Umpet adalah permainan di mana para pemain berusaha bersembunyi sedangkan seorang pemain berusaha mencari dan menemukan mereka. Permainan ini bisa dimainkan oleh banyak orang dan satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dijadikan markas dan bertugas mencari pemain lain yang bersembunyi. Permainan ini harus dimainkan oleh banyak pemain itulah yang membuat anak-anak menyukainya selain itu bisa menambah kekompakan diantara pemain. Semakin banyak pemain maka permainan semakin seru. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki jadi semua anak bisa ikut permainan ini.

Permainan ini tidak membutuhkan alat sehingga anak-anak bisa memainkannya kapan saja dan dimana saja. Biasanya paling sering dimainkan di lapangan sekolah karena halamannya yang luas dan banyak tempat yang bisa dijadikan tempat persembunyian. Karena alasan tersebut membuat banyak anak-anak memilih permainan ini untuk dimainkan saat istirahat apalagi tidak membutuhkan persiapan untuk memainkan petak umpet.

Anak-anak yang memainkan permainan ini akan dipacu adrenalinnya karena setiap pemain yang bersembunyi harus mencari tempat persembunyian yang tidak bisa diketahui oleh penjaga. Jika tempat persembunyian diketahui oleh penjaga maka pemain yang bersembunyi harus cepat berlari dan menyentuh tempat yang menjadi markas penjaga. Jangan sampai penjaga tersebut berlari terlebih dahulu kemudian menyentuh markas sambil menyebut nama pemain yang ketahuan tempat persembunyiannya.



## 5. Permainan Gobak Sodor



Gambar 2.15 permainan gobak sodor

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>

Cara bermain gobak sodor adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal.



## 6. Permainan Layang-layang



*Gambar 2.16 permainan layang-layang*

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>

Permainan layangan di buat dengan menggunakan bambu yang diikat dan di beri sampul menggunakan kertas atau plastik hingga berbentuk. Cara memainkannya cukup dengan menerbangkannya, terkadang juga terjadi adu di udara, maksudnya adalah dengan mengadu benang yang di pakai untuk menerbangkannya di udara, yang menang adalah yang mampu memutuskan benang lawan kita.

## 7. Permainan Gasing



*Gambar 2.17 permainan gasing*

Sumber : <http://permainantradisional1.blogspot.com/2013/01/permainan-tradisional-gasing.html>

Gasing merupakan permainan tradisional dari Asia, terutama daerah Melayu seperti Indonesia, Malaysia, dan sekitarnya. Material yang digunakan dalam pembuatan gasing adalah kayu, paku dan tali tambang. Cara bermain gasing adalah dengan melilitkan tali secara teratur pada tangkai atau leher gasing, kemudian melempar gasing itu dengan keras sembari menarik talinya. Maka kemudian gasing akan jatuh ke tanah dan berputar dengan kencang.

#### 8. Permainan Congklak



Gambar 2.18 permainan congklak

Sumber : <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html>

Congklak atau dakon berbentuk papan yang memiliki 16 lubang. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu. Untuk memainkannya menggunakan biji yang terbuat dari kulit/cangkang kerang, bisa juga menggunakan batu. Biji congklak berjumlah 98 butir dan yang dapat memainkannya hanya 2 orang saja.

Cara bermain congklak yaitu dengan menentukan siapa dulu yang akan jalan, kemudian pemain harus mengambil biji dari salah satu lubang menuju lubang yang sudah ditentukan yang berada di sebelah kiri dan kanan. Ambil semua biji satu persatu ke



lubang yang sudah ditentukan tadi sampai habis, yang duluan habis itulah yang menjadi pemenang.

#### 9. Permainan Engklek



*Gambar 2.19 permainan engklek*

Sumber : <http://www.anakbawangsolo.org/2013/07/pengertian-dan-sejarah-engklek-sunda.html>

Permainan Engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan dua sampai lima orang peserta. Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya ditanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus berbekal “gacuk” yang biasanya berupa pecahan genting, yang juga disebut “kreweng” yang dalam permainan. Kreweng ini ditempatkan disalah satu petak yang tergambar ditanah dengan cara dilempar. Petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.



Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu berhak memilih sebuah petak dijadikan sawah mereka, yang artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki kotak yang paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini.

#### 10. Permainan Egrang



*Gambar 2.20 permainan egrang*

Sumber : <https://azwaagus.blogspot.co.id/2016/02/sejarah-permainan-engrang.html>

Egrang terdiri dari 2 tongkat yang tingginya sekitar 250 cm terbuat dari bambu, di bagian bawah di beri pijakan untuk dijadikan pijakkan kaki kita dengan ukuran 20 cm. Permainan egrang dapat dikategorikan sebagai permainan anak-anak. Pada umumnya permainan ini dilakukan dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 7-13 tahun. Jumlah pemainnya 2-6 orang.

Permainan egrang ini tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang khusus. Ia dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di tepi pantai, di tanah lapang atau di jalan. Aturan permainan egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu



perlombaan lari dan pertandingan untuk saling menjatuhkan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Perlombaan adu kecepatan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-11 tahun dengan jumlah 2--5 orang.

#### 11. Permainan Lari Tempurung



*Gambar 2.21 permainan lari tempurung*

Sumber : <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>

Permainan ini merupakan salah satu permainan yang selalu menghibur dalam setiap kegiatan, dan juga permainan lari tempurung ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi orang dewasa juga ikut memainkannya. Permainan ini biasa dimainkan saat ada perlombaan, untuk peserta tidak dibatasi jumlahnya, cara membuat alatnya pun sangat mudah.

Permainan ini terbuat dari tempurung kelapa yang di belah kemudian di beri lubang dan dipasang tali pada bagian yang sudah kita beri lubang tadi. Kemudian pada ujung tali diikatkan pada kayu pendek yang berfungsi sebagai alat untuk kita pegang.

## 12. Permainan Bola Bekel



Gambar 2.22 permainan bola bekel

Sumber: [http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan\\_bola\\_bekel\\_game\\_tradisional\\_yang\\_semakin\\_langka/](http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan_bola_bekel_game_tradisional_yang_semakin_langka/)

Permainan ini sejatinya berasal dari Belanda dengan nama *bikkelen*. Permainan ini bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Peraturan yang ada pada permainan ini sangatlah banyak dan bervariasi. Bisa berbeda-beda di tiap daerah di Indonesia. Namun biasanya peraturan yang dimainkan adalah hasil dari kesepakatan para pesertanya.

Alat yang digunakan dalam permainan ini terdiri dari 2 jenis yaitu sebuah bola dan 6-10 biji bekel. Bola yang digunakan biasanya disebut bola bekel, terbuat dari karet dengan ukuran berdiameter kira-kira 3 cm. Biasanya bola ini memiliki motif yang kontras dan menarik. Biji bekel biasanya terbuat dari tembaga atau kuningan. Keempat sisi dari biji bekel ini mempunyai perbedaan yang mencolok. Bagian atas biasanya terdapat titik merah kecil yang biasa disebut dengan Pit. Sedangkan bagian bawahnya disebut dengan Roh. Di salah satu sisinya yang datar terdapat tanda atau titik sedangkan di sisi berlawanan akan terlihat mulus.



Cara bermain bekel ini susah-susah gampang. Semua biji bekel harus digenggam hanya dengan satu tangan beserta dengan bolanya. Setelah itu bola dilambungkan ke atas dan hanya boleh memantul satu kali saja. Saat bola dalam posisi tidak berada di tangan tersebutlah waktu dipergunakan dengan sebaik-baiknya untuk mengolah biji bekel. Dalam proses pengambilan atau pengaturan biji bekel, bola atau tangan tidak boleh menyentuh biji bekel yang lain. Bola dan biji bekel tidak boleh terjatuh atau terlepas dari tangan saat sedang bermain. Bila melanggar salah satu peraturan di atas, maka pemain akan kehilangan gilirannya dan berganti kepada pemain lain.

### 13. Permainan Ketapel



*Gambar 2.23 permainan ketapel*

Sumber: <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>

Ketapel merupakan permainan yang terbuat dari ranting kayu yang berbentuk huruf “Y” dengan panjang pegangan kurang lebih 25 cm. Kedua ujung kayu diikat pentil merah atau hitam dibagian tengah dipasang potongan karet ban bagian dalam untuk menahan peluru yang akan ditembakkan. Peluru ketapel menggunakan biji-bijian atau batu kecil. Cara bermainnya dalah dengan meletakkan peluru pada bagian karet ban dalam, tahan



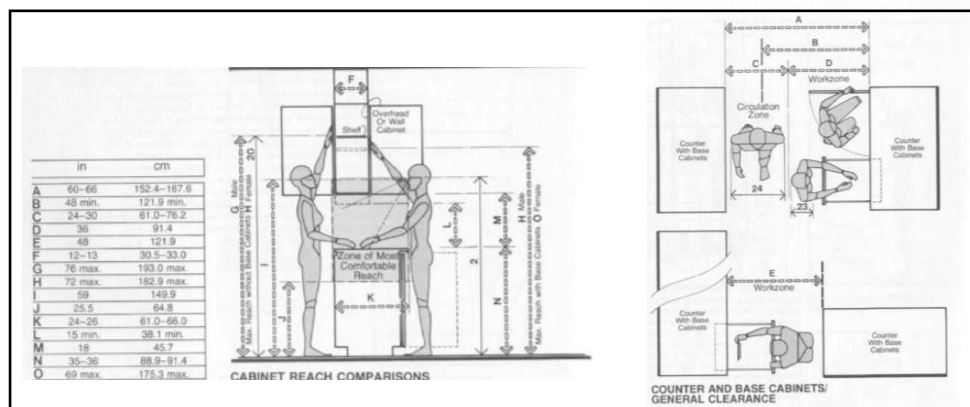
peluru kemudian tarik sekuat tenaga sambil membidikkan pada sasaran, kemudian lepaskan peluru yang telah ditahan.

15 permainan tradisional akan dipilih beberapa untuk diaplikasikan dalam interior kafe, antara lain permainan dakon/ congklak, layang-layang, bola bekel, gasing dan kelereng. Aplikasi yang akan dilakukan adalah dengan melakukan transformasi bentuk permainan tradisional Indonesia menjadi furnitur dan elem interior kafe. Selain melakukan transformasi juga dimunculkan permainan congklak untuk bisa dimainkan secara langsung oleh pengunjung kafe.

## 2.4 Studi Anthropometri

Studi Anthropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (Wignjosoebroto, 2008). Data antropometri fasilitas medis digunakan untuk perancangan fasilitas rumah sakit, dan desain produk agar diperoleh ukuran- ukuran yang sesuai dan layak dengan dimensi anggota tubuh manusia yang akan menggunakannya.

### 2.4.1 Bar

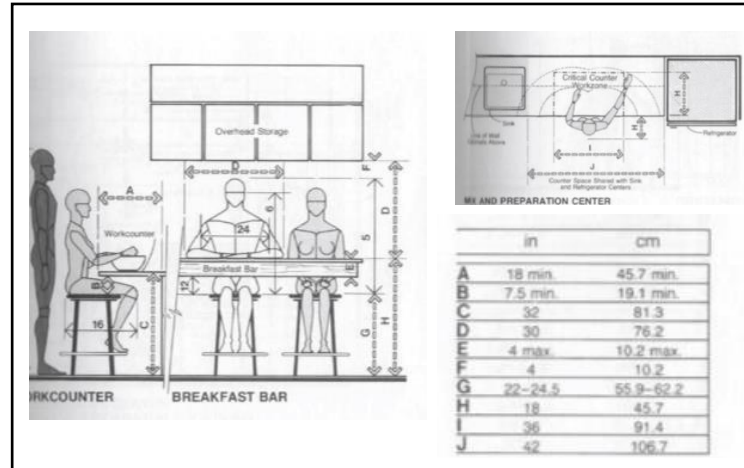


Gambar 2.24 Anthropometri pantry bar

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorati>



Jarak antara meja bar dengan pantry yang difungsikan sebagai area kerja pegawai memiliki jarak 152,4 cm – 167,6 cm. Kabinet pantry memiliki tinggi maksimal 193 cm untuk bisa dijangkau oleh pengguna.

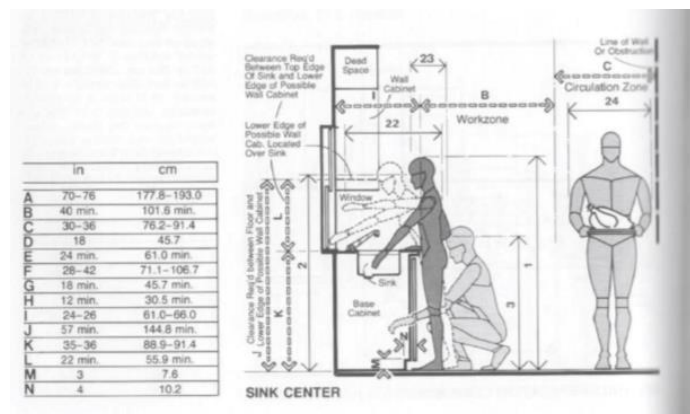


Gambar 2.25 Anthropometri meja bar

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

Area kerja pada pantry memiliki luasan minimal 106,7 cm untuk memudahkan pengguna dalam beraktivitas. Meja bar pada kafe memiliki ketinggian maksimal 182,9 cm dengan ketinggian kursi bar maksimal 193 cm.

## 2.4.2 Dapur



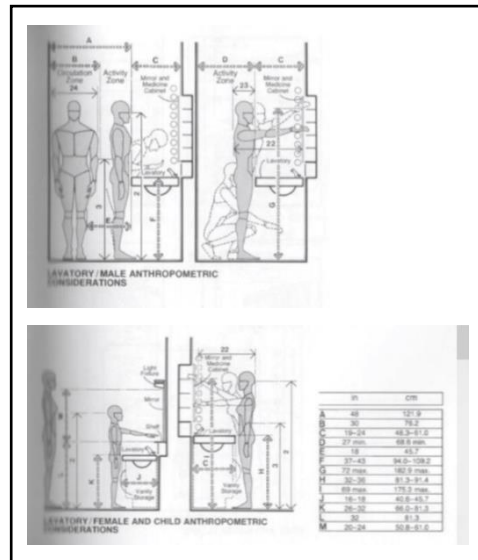
Gambar 2.26 Anthropometri dapur

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>



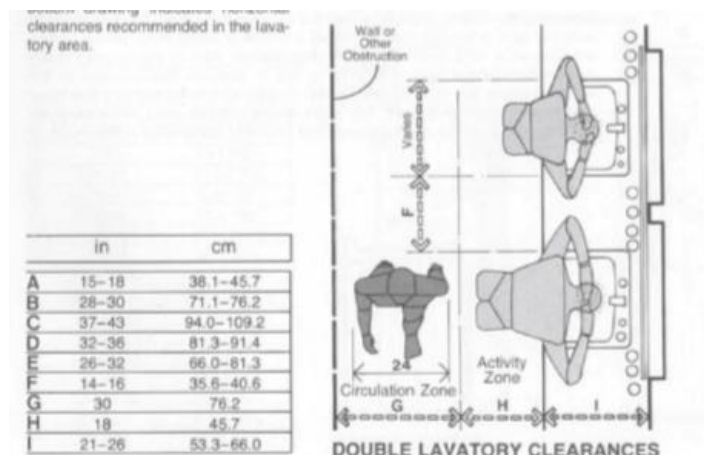
Pada area dapur memiliki area kerja dengan jarak minimal 101,6 cm dan area bebas lalu lalang dengan jarak minimal 76,2 – 91,4 cm.

### 2.4.3 Kamar Mandi

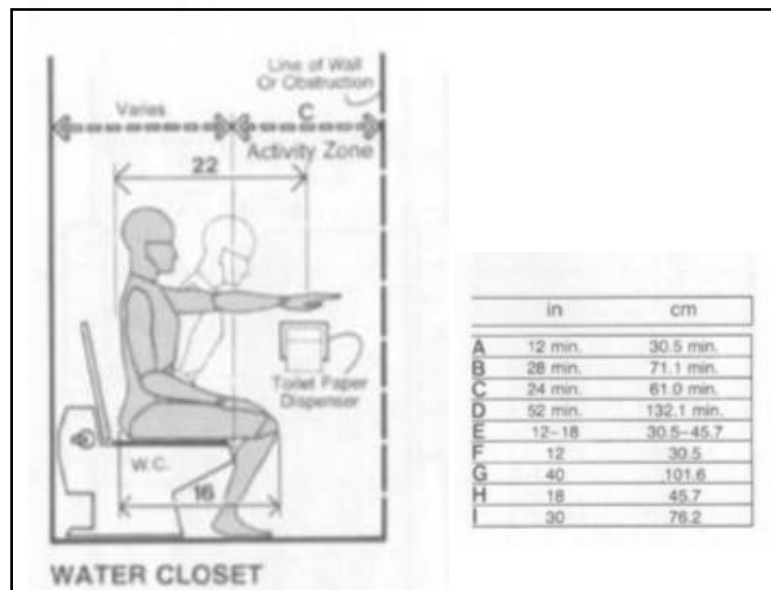


Gambar 2.27 Antropometri kamar mandi  
Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

Pada area kamar mandi pria tinggi wastafel antara 94 – 109,2 cm. Zona aktivitas minimal 45,7 cm sedangkan sirkulasi minimal 76,2 cm. Sedangkan untuk kamar mandi wanita tinggi wastafel antara 81,3 – 91,4.



Gambar 2.28 Anthropometri kamar mandi  
Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

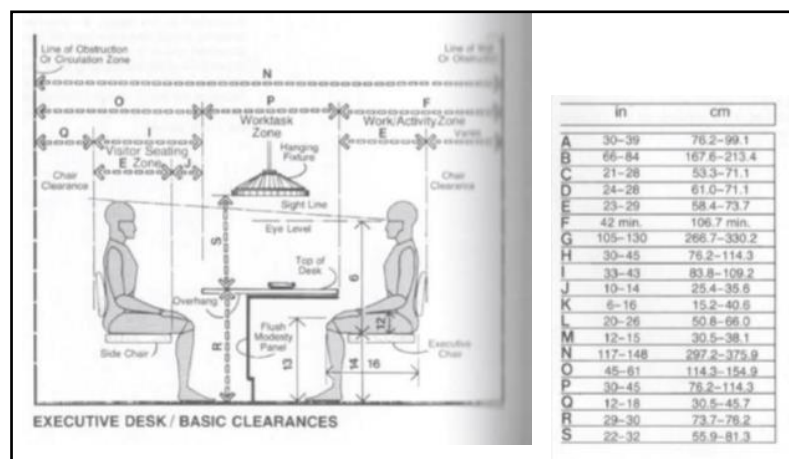


Gambar 2.29 Anthropometri kloset duduk

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

Jarak antar wastafel antara 35,6 – 40,6 cm. Zona aktivitas minimal 45,7 cm dan sirkulasi minimal 76,2 cm. Pada area kloset jarak untuk zona aktivitas minimal 61 cm.

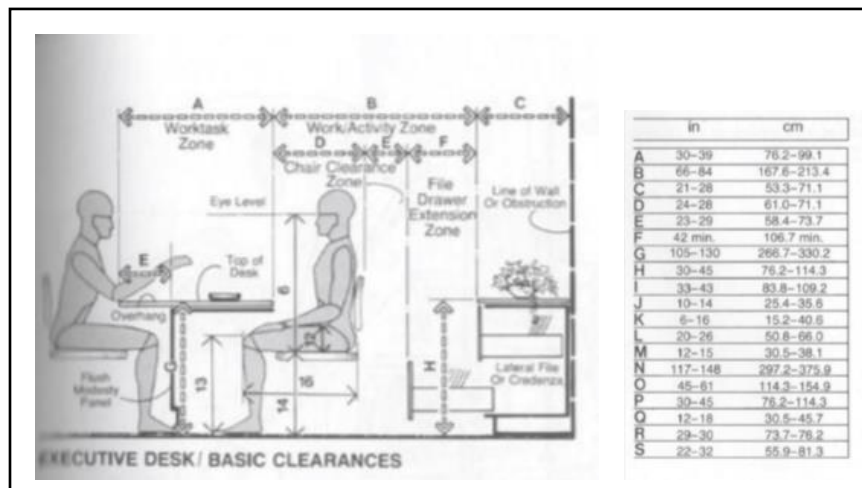
#### 2.4.4 Area Makan



Gambar 2.30 Antropometri meja makan

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

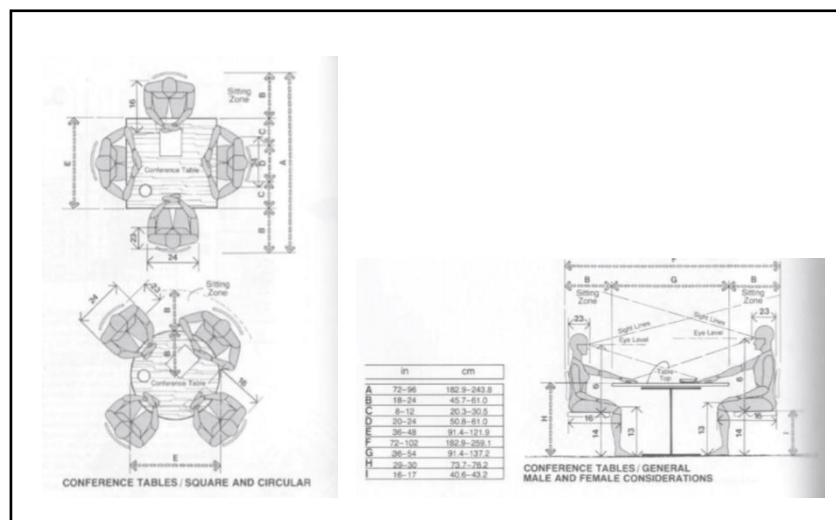
Tinggi meja makan untuk kafe antara 73,7 – 76,2 cm dengan jarak pendar lampu dari atas meja antara 55,9 – 81,3 cm.



Gambar 2.31 Antropometri meja makan

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

Lebar meja untuk 2 seat antara 76,2 – 99,1 cm dengan lebar tempat duduk antara 58,4 – 73,7 cm.



Gambar 2.32 Antropometri meja makan

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

Lebar meja untuk 4 seat antara 91,4 – 121,9 cm dengan area seating antara 45,7 – 61 cm. Sedangkan untuk meja bulat memiliki jari-jari dan area seating antara 45,7 – 61 cm.



## 2.5 Transformasi Bentuk

Transformasi merupakan perubahan dari satu keadaan menuju keadaan yang baru. Perubahan tersebut dapat berlangsung secara terus menerus secara keseluruhan maupun sebagian dalam merespon suatu keadaan. transformasi berangkat dari 3 tipe yakni *nature organic, industrial, physical pattern* (Vidler, 1995) ketiganya masih dalam kerangka tipologi bentuk. Antoniades (1992) pun menyatakan bahwa dua hal yang berkaitan dengan transformasi adalah formasi dan semantik itu sendiri. Dari berbagai wacana tentang transformasi yang beragam tersebut dapat disimpulkan bahwa transformasi memang merupakan kaidah perubahan pada sebuah bentuk. Artinya, aras pemahaman dan tujuan akhir dari konsep transformasi dari teori tersebut memang berujung pada gubahan bidang dan massa dengan tampilan fasade sebagai aspek terpenting dalam membentuk citra.

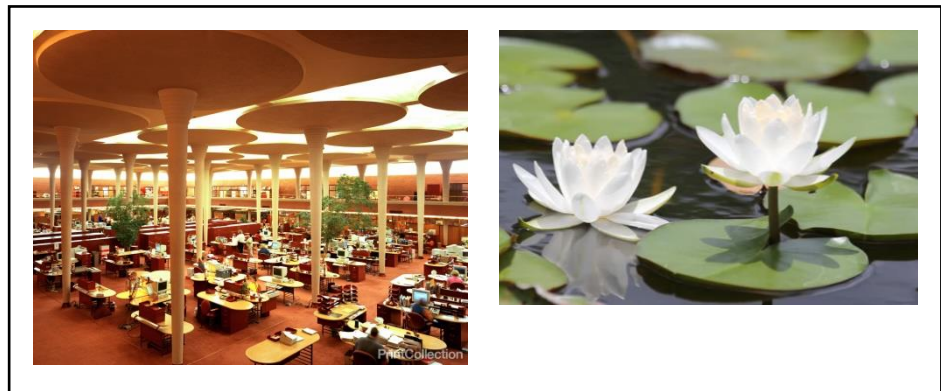
### 2.5.1 Metodologi Transformasi Arsitektur

Secara umum, menurut Antoniades (1992) metode umum transformasi terbagi menjadi 3 kelompok bagian:

1. Tradisional ( penyesuaian bentuk oleh batasan-batasan eksternal dan internal)
2. Peminjaman ( mengambil bentuk suatu obyek dengan mengambil sifat 2&3 dimensinya untuk dialihkan dalam bentukan arsitektur)
3. Dekonstruksi atau dekomposisi (memecah unsur-unsur yang dimiliki untuk disusun kembali untuk menghasilkan kombinasi baru)

Transformasi dapat dilakukan terhadap seluruh konsep atau menitikberatkan pada salah satu yang paling sesuai dengan konsep baru yang diinginkan. Menentukan pendekatan yang akan dilakukan dapat dengan memilih beberapa metoda antara lain menurut Koesariani et.all (2002) :

1. *Distorting*, mendistorsikan atau menyimpangkan bentuk lama dalam komposisi, skala dan ukuran yang baru.
2. *Regrouping/ reassembling*, menyusun atau mengumpulkan kembali elemen- elemen arsitektur yang dijadikan acuan ke dalam suatu pengelompokan baru atau menyusunnya menjadi kesatuan baru.
3. *General Altering*, mengganti secara umum konsep-konsep yang lama menjadi baru.
4. *Analogi*, membuat bentuk baru berdasarkan bentuk arsitektur atau bentuk dasar yang dijadikan contoh:



Gambar 2.33 John Wax Building & water lily

Sumber : <https://flanel4world.files.wordpress.com/2015/05/broadbent-pendekatan-analogi.pdf>





5. *Metafora*, memakai bentukan lama namun bukan dengan makna yang sebenarnya, berarti melakukan perubahan makna.

Contoh :



*Gambar 2.34 Sydney Opera House & layar kapal*

Sumber: <https://gagasdhio.wordpress.com/2014/06/01/metode-perancangan-arsitektur/>

6. *Simbiosis*, pembentukan karya baru akibat penerapan dua konsep budaya yang berbeda
7. *Metamorfosis*, yaitu perubahan yang terjadi secara bertahap dari bentuk dasar sehingga ditemukan bentuk yang terbaik untuk dipilih.

Metode transformasi yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan metode transformasi metafora, dengan menerapkan bentuk permainan tradisional sebagai bentuk furnitur dan elemen interior kafe. Metode transformasi bentuk untuk kafe perlu dilakukan untuk menunjang tersampainya konsep yang diinginkan kepada pengunjung kafe, sehingga pengunjung bisa merasakan suasana bermain permainan tradisional.

## 2.6 Tren Desain Interior

Berdasarkan tren *forecasting* yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, tren untuk desain interior dinamakan “Greyzone” sebagai visualisasi dari sebuah masa manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah/ hitam dan putih.



Peleburan batas antara hitam dan putih, standar penilaian beralih kepada subyektivitas pembuat keputusan tersebut. Terdapat 4 tema tran yang dikelarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia antara lain :

### 2.6.1 Archean

Krisis energi dan kerusakan lingkungan hidup akibat aktivitas manusia, memunculkan pemikiran-pemikiran konservasi untuk mengembalikan bumi dalam kondisi yang lebih baik. Tema Archean terinspirasi oleh periode awal terjadinya fotosintesis di bumi. Mewakili pemikiran tentang esensi kehidupan, pada saat bumi baru terbentuk kemudian berproses menjadi sebuah dunia yang memungkinkan keberadaan manusia merepresentasikan inspirasi bentukan dari bumi.



*Gambar 2.35 konsep archean*  
*Sumber : trendforecasting.bekraf.go.id*

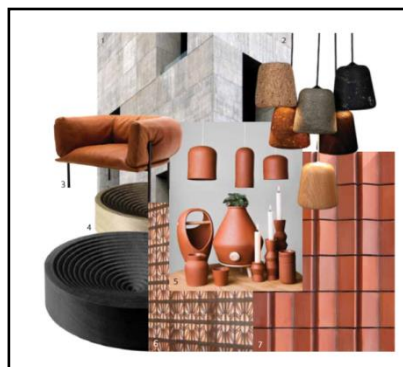
Tema ini merepresentasikan bentuk-bentuk dan sistem pada material alam seperti batu, kayu, mineral, metal yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme seperti lumut, jamur dan bakteri.



### 2.6.2 Vigilant

Habitat kehidupan yang seringkali mengalami keadaan darurat, juga kebutuhan habitat baru yang perlu dibangun secara cepat namun memenuhi standar kehidupan modern dengan kenyamanannya. Inovasi *frugal* (hemat) yang mengadaptasi pemikiran-pemikiran kultural, menggunakan material lokal, dan dengan adaptasi teknologi tinggi, memberikan kualitas hidup yang lebih baik pada masyarakat di dunia ketiga dan sebaliknya bagi masyarakat negara maju, membantu ekonomisasi sistem yang sudah kadung memiliki biaya tinggi untuk setiap prosesnya.

Vigilant merupakan kelahiran kembali tradisionalisme melalui local ingenuity yang didukung oleh teknologi modern atau pengetahuan tinggi. Menampilkan garis-garis perancangan kontemporer yang bersih, kuat dengan relasi kuat dengan tradisi, sehingga tampil dengan kemewahan yang terlihat puristis namun sangat terlihat merupakan hasil dari perancangan dan perhitungan yang cermat, atau Estetika Terhitung.



Gambar 2.36 konsep vigilant  
Sumber : [trendforecasting.bekraf.go.id](http://trendforecasting.bekraf.go.id)

Ciri kuat dalam tema ini adalah perpaduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dan kemewahan. Ditampilkan melalui bentuk- bentuk basic dan potongan yang sederhana, dengan dominasi warna-warna kalem dan muram, serta tekstur



yang alami. Material yang ‘biasa-biasa saja’ diolah menjadi bentuk yang modern; dan sebaliknya bentuk yang ‘biasa-biasa saja’ dibuat dari material yang digarap dengan konsep modern. Kesan natural sangat kuat tampak dari pemilihan warna dan tekstur pada materialnya. Di sisi lain kesan modern juga sekaligus hadir, misalnya dalam cara memadukan karakter bahan atau dalam teknik pembuatannya.

### 2.6.3 Cryptic

Terinspirasi dari Bioengineering yang hybrid dengan bidang keilmuan dan teknologi lainnya, seringkali menghasilkan produk-produk dengan tampilan tidak biasa, misterius, agak seram, namun juga indah dan mengagumkan.

Tema Cryptic merupakan representasi dari gaya hidup berpendidikan tinggi, di mana teknologi bertemu dengan tanggungjawab yang paralel dengan kegemaran bereksperimen. Perancangan secara sistematis dengan menggunakan inovasi material atau teknologi dengan mengadaptasi sifat makhluk hidup, sehingga dinamakan juga Rekayasa Hayati.

Dalam desain tema CRYPTIC ditampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Beberapa keunikan organ makhluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Detailnya juga banyak menampilkan bentuk- bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel, dengan nuansa *phantom*.

Kesan hi-tech muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi (craftsmanship). Semua unsur ini pada akhirnya secara kuat memberi kesan futuristik, dramatis, misterius, bahkan cenderung avant garde . Sementara itu kesan hidup dan

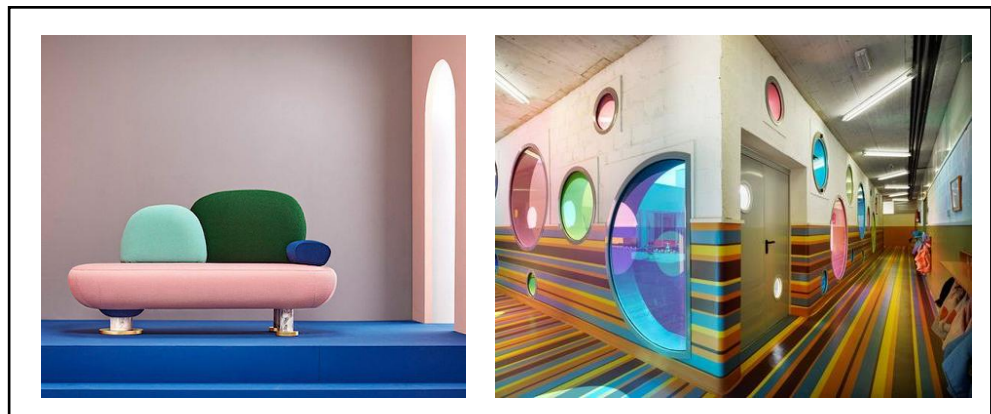


berubah wujud (metamorphosis) secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi warna-warna cemerlang.

#### 2.6.4 Digitarian

Terinspirasi oleh Generation Z, yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan paralel antara virtual dan real dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya. Tema Digitarian merepresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya, suatu imajinasi tanpa batas yang dimiliki Generasi Mayantara.

Digitarian merepresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya Space Age yang dulu diakrabi oleh babyboomers saling membaur dengan gaya 80an dan Post Mo yang dianut oleh Generasi X. Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar; mudah dicerna dan diserap oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an muncul dengan gaya Space Age dengan warna-warna Post Mo, dan seterusnya. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya.



*Gambar 2.37 konsep digitarian*  
*Sumber : trendforecasting.bekraf.go.id, 2017*

Tema Digitarian seperti campuran gambar- gambar nostalgia yang dilihat dengan kaca mata millennium ketiga.



Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Dari keempat tren, tren tema yang digunakan adalah digitarian karena tema digitarian bisa menciptakan suasana *playfull* dan *fun*.

## 2.7 Studi Kasus Eksisting

Studi kasus eksisting desain yang diambil adalah Veranda Pasta House & Cafe. Kafe ini berlokasi di Jalan Jawa No. 96 – GKB Gresik. Kafe ini merupakan kafe yang terbilang baru beroperasi sekitar dua tahun. Mulai dibuka pada tanggal 25 Maret 2015 dengan menjual menu olahan kopi dan pasta. Kafe Veranda terdiri dari bangunan dua lantai yang bersebrangan dengan icon Gresik Kota Baru.



Gambar 2.38 Logo Veranda PastaHouse & Cafe  
Sumber : dokumentasi penulis, 2016

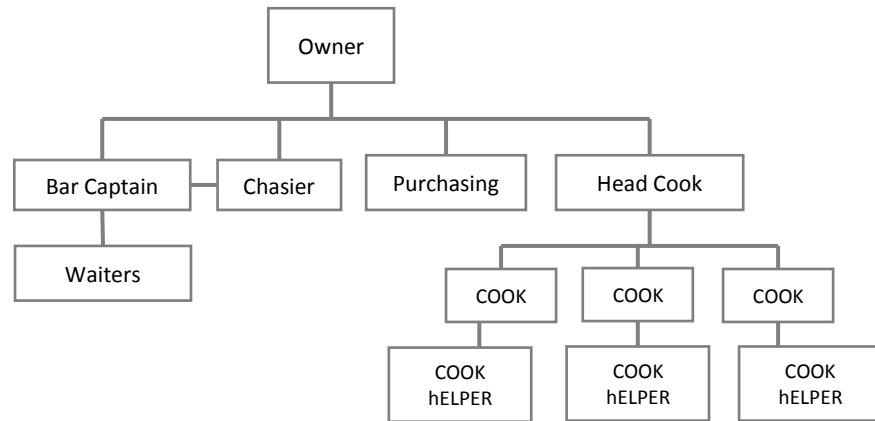
### 2.7.1 Lokasi

Alamat	: Jalan Jawa No. 96 –GKB Gresik
No Telepon	: 031-99100296
Facebook	: Veranda Pasta House & Cafe
Instagram	: @Verandacafe_id
Jam Buka	: Senin – Kamis buka pukul 15.00 – 23.00 WIB Jumat buka pukul 13.00 – 23.00 WIB



Sabtu & Minggu buka pukul 12.00 –  
23.00 WIB

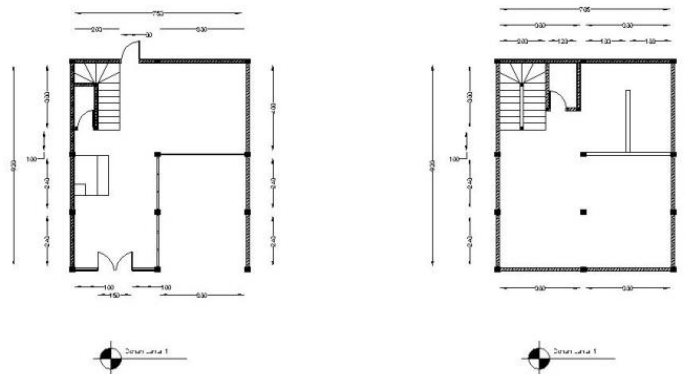
### 2.7.2 Struktur Organisasi



*Gambar 2.39 Struktur organisasi*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

### 2.7.3 Analisa denah/ layout ruang

#### 2.7.3.1 Eksisting Awal



*Gambar 2.40 Eksisting asli*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

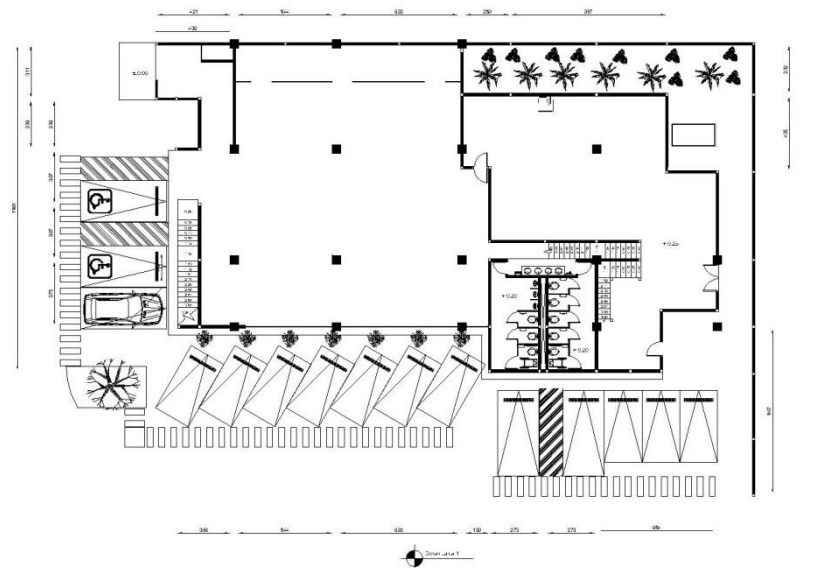
Eksisting memiliki luasan bangunan 138 m<sup>2</sup> yang terdiri dari 2 lantai. Pada lantai pertama terdapat area kasir dan bar, area makan,

kamar mandi dan dapur. Pada lantai kedua terdapat area makan, kamar mandi, area karyawan, mushollah dan panggung musik.

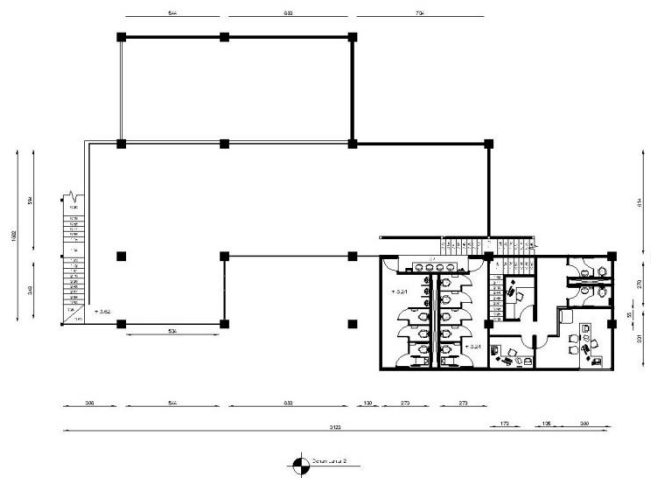
Kelebihan dari eksisting ini adalah terletak dengan bundaran jalan yang cukup ramai sehingga letak kafe ini cukup strategis. Kekurangan dari eksisting ini adalah pada lantai suda bagian depan tidak terdapat pelindung bangunan, sehingga cukup terbuka. Akibatnya pengunjung merasakan angin cukup kencang ketika malam hari.

### 2.7.1.2 Eksisting Rancangan

Pada rancangan desain interior ini penulis menggunakan eksisiting pengganti dengan alasan persyaratan lusan yang tidak memenuhi. Pada eksisting yang baru bangunan terletak di ujung belokan menghadap ke arah timur yang terdiri dari dua lantai. Pada lantai pertama terdapat area makan, bar, dapur, toilet dan area karyawan. Pada lantai dua terdapat area makan, area bermain, toilet, kasir dan kantor.



Gambar 2.41 Eksisting rancangan  
Sumber : dokumentasi penulis,2016



*Gambar 2.42 Eksisting rancangan*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

#### 2.7.4 Analisa Fungsi Ruang



*Gambar 2.43 Eksisting Veranda Pasta House & Cafe*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

Bangunan Veranda pasta house & cafe terdiri dari 2 lantai, lantai pertama untuk area makan, bar, dapur dan kamar mandi. Sedangkan untuk lantai 2 terdapat area makan, kamar mandi, area karyawan dan musholla. Pada bangunan lantai satu lebih tertutup dibandingkan dengan lantai 2, lantai satu didominasi dengan jendela dengan ukuran cukup besar sekitar 80-100 cm. Pada lantai dua pada salah satu sisi merupakan bukaan tanpa





*Gambar 2.44 Eksisting Veranda Pasta House & Cafe*

*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

jendela hanya ditutup menggunakan tirai bambu. Pada lantai dua menggunakan atap ekspose dengan rangka yang terbuat dari besi hollow. Karena bukaan yang cukup besar, pada lantai 2 tidak menggunakan pendingin ruangan.

Desain interior veranda cafe mengusung konsep industrial, terlihat dari penggunaan material, warna, dan elemen interior yang digunakan. Pada lantai satu terdapat bar yang berfungsi untuk menyajikan minuman untuk pengunjung. Paa area bar terdapat rak namun belum difungsikan dengan baik, sehingga terkesan kosong. Pada bagian samping dan depan bar terdapat 3 meja, masing – masing memiliki 4 seat.



*Gambar 2.45 Eksisting Veranda Pasta House & Cafe*

*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*



Bagian lain di lantai satu terdapat kamar mandi unisex dengan wastafel berada diluar kamar mandi. Berdekatan dengan kamar mandi terdapat dapur *cafe*. Terdapat juga area makan dengan 6 meja yang memiliki 4 seat dan 3 seat disetiap meja. Lantai *cafe* menggunakan keramik berwarna coklat muda. Pada area lantai satu penataan cahaya tidak terlalu terang sehingga menimbulkan suasana privat



*Gambar 2.46 Eksisting Veranda Pasta House & Cafe*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2016*

Area makan dilantai 2 memiliki jumlah meja yang cukup banyak dibandingkan dengan lantai satu. Pada area ini menggunakan setting area duduk 4 seat di setiap meja, namun pada bagian kanan akan dijumpai tempat duduk sofa seperti pada living room. material furnitur yang digunakan mayoritas kayu dan besi serta warna yang digunakan merupakan warna coklat, monokrom serta ditambahkan sentuhan warna hijau dan jingga pada bantal dan sofa. Di area lantai dua terdapat stage kecil yang terdapat sound dan layar tv, namun stage jarang difungsikan.

## 2.8 Studi Pemandangan

### 2.8.1 Giri Hills Coffe House

Giri hills coffe house adalah kafe yang terletak di Jalan Awikoen Tirta Kebomas Gresik. kafe ini memiliki konsep industrial *vintage*. Pada interior restoran ini memiliki warna yang serta elemen estetis yang cukup beragam seperti plafon dari jendela bekas yang *difinishing* cat berwarna warni, lampu gantung dari sangkar burung dan lain sebagainya.



*Gambar 2.47 Giri hills coffe house  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 2.48 Giri hills coffe house  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



Giri hills coffe house buka mulai pukul 12 siang – 12 malam.

Keterangan lain Bottega Ristorante :

Alamat : Jalan Awikoen Tirta Kebomas Gresik

Instagram : @girihillscoffehouse



*Gambar 2.49 Giri hills coffe house  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

### 2.8.2 The Playground

The Playground adalah kafe yang berlokasi di Pondok Indah Jakarta. Kafe ini menjual makanan dan minuman Italia dan Indonesia dengan interior kafe yang berkonsep permainan anak. Konsep permainan anak diterapkan pada beberapa tempat duduk kafe dengan bentuk ayunan dan permainan anak-anak yang bisa berputar.



*Gambar 2.50 The playground  
Sumber : <https://anakjajan.com/2015/05/08/bottega-ristorante-kuningan-jakarta/>*





*Gambar 2.51 The playground*

Sumber : <https://anakjajan.com/2015/05/08/bottega-ristorante-kuningan-jakarta/>

Kafe The Playground mulai beroperasi pada tanggal 26 April 2013.  
Berikut informasi lainnya mengenai kafe The Playground :

Alamat: Pondok Indah Mall Street Gallery Ground Floor Jl. Metro

Pondok Indah Jakarta 12310

Phone: +62 21 29529729

BBM for reservation: 238E5AAF

FB Fan Page: Live to Eat Love to Drink

twitter: @\_theplayground\_



*Gambar 2.52 The playground*

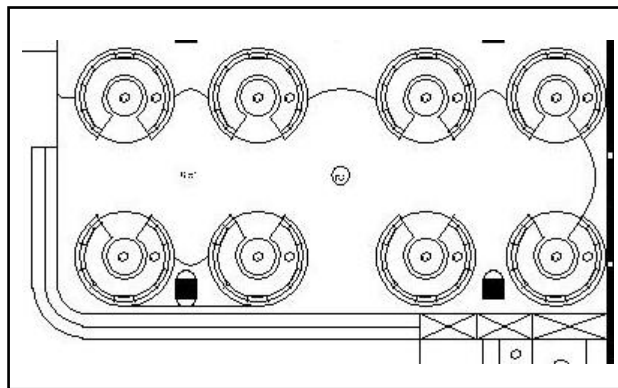
Sumber : <https://anakjajan.com/2015/05/08/bottega-ristorante-kuningan-jakarta/>



## 2.9 Progran Fasilitas

Eksising bangunan yang digunakan untuk Veranda Pasta House & Cafe terdiri dari dua lantai. Lantai pertama terdiri dari beberapa ruang antara lain area kafe, ruang dapur, ruang penyimpanan bahan makanan, area karyawan dan kamar mandi karyawan. Pada lantai dua terdiri dari beberapa ruangan antara lain, area kafe, ruang audio visual, ruang manager, ruang owner dan musholla.

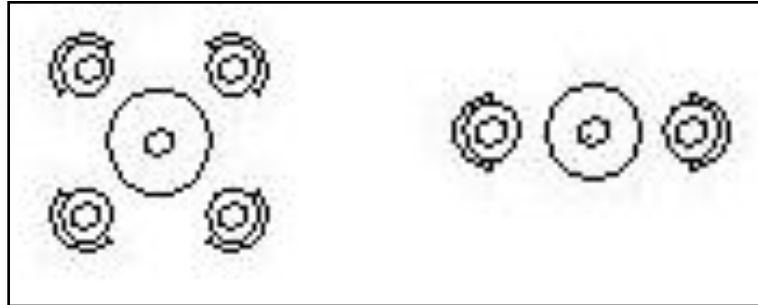
- a. Area kafe lantai pertama memiliki kapasitas tempat duduk untuk 90 pengunjung, terdiri dari tiga jenis bentuk tempat duduk yang berbeda antara lain bentuk dakon, bekel dan gasing. Pada area tempat duduk dengan bentuk gasing terdiri dari delapan area, setiap area memiliki kapasitas enam orang pengunjung kafe. Area tempat duduk dengan bentuk dakon bisa digunakan untuk pengunjung keluarga. Pada area tempat duduk dengan bentuk bekel memiliki kapasitas empat orang pengnjung kafe dan terdapat 3 area meja dan kursi berbentuk bekel. Area tempat duduk ini bisa digunakan oleh pengunjung yang datang secara berkelompok.



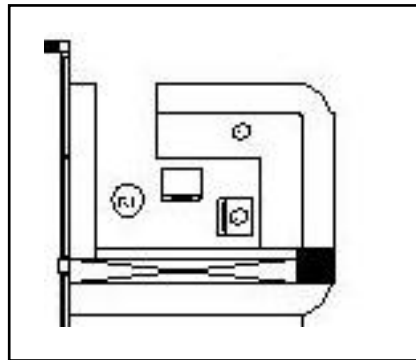
*Gambar 2.53 Sofa berbentuk dakon  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Pada area tempat duduk dengan bentuk gasing memiliki kapasitas dua orang dan empat orang pengunjung kafe. Terdapat dua area dengan formasi empat tempat duduk dan tujuh area dengn formasi dua tempat duduk. Area tempat duduk ini bisa digunakan oleh pengunjung yang datang berdua ke kafe Veranda. Pada lantai satu

juga terdapat area kasir yang terletak dekat dengan pintu masuk dan area bar yang memiliki kapasitas 6 orang pengunjung kafe.



*Gambar 2.54 Kursi berbentuk gasing*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

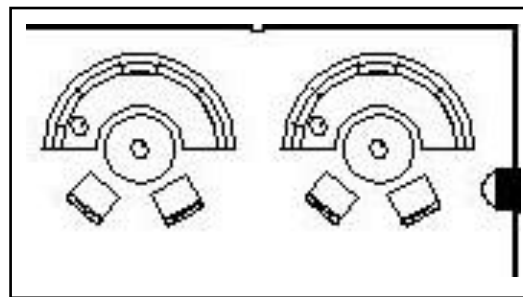


*Gambar 2.55 Meja Kasir*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

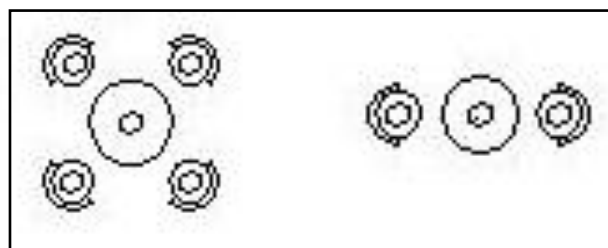
- b. Ruang dapur
- c. Ruang penyimpanan bahan makanan terletak berdekatan dengan dapur untuk memudahkan *cook helper* mengambil bahan makanan. Pada ruangan ini terdapat .. rak untuk menyimpan bahan makanan.
- d. Area karyawan terletak berdekatan dengan dapur untuk memudahkan karyawan menyiapkan diri sebelum/ sesudah bekerja dan sebagai tempat karyawan beristirahat.
- e. Kamar mandi karyawan terletak berdekatan dengan area karyawan untuk mudah dijangkau karyawan, manager dan owner. Kamar mandi karyawan terdiri dari kamar mandi untuk laki-laki dan perempuan.
- f. Area kafe ada lantai dua memiliki kapasitas tempat duduk untuk 50 pengunjung, terdiri dari tiga jenis tempat duduk yang berbeda



antara lain bentuk dakon, bekel dan gasing. Tempat duduk dengan bentuk dakon merupakan sofa berbentuk setengan lingkaran yang dikombinasikan dengan 2 kursi tambahan sehingga pada area ini memiliki kapasitas 5 orang pengunjung dan terdapat empat area untuk formasi meja berbentuk dakon. Pada area tempat duduk dengan bentuk bekel memiliki kapasitas empat orang pengunjung kafe dan terdapat tiga area dengan formasi meja berbentuk bekel. Area tempat duduk ini bisa digunakan oleh pengunjung yang datang secara berkelompok. Pada area tempat duduk dengan bentuk gasing memiliki kapasitas dua orang dan empat orang pengunjung kafe. Terdapat dua area dengan formasi meja empat tempat duduk dan lima area dengan formasi dua tempat duduk.

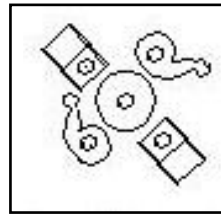


*Gambar 2.56 Sofa berbentuk dakon  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 2.57 Kursi berbentuk gasing  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*





*Gambar 2.58 Kursi berbentuk bekel*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

- g. Ruang audio visual memiliki kapasitas satu orang untuk mengontrol musik kafe. Terdapat fasilitas meja, kursi dan rak.
- h. Ruang manager memiliki kapasitas untuk tiga orang, terdapat meja kerja, satu kursi manager, dua kursi tamu dan rak untuk menyimpan berkas.
- i. Ruang owner memiliki kapasitas tiga orang, terdapat meja kerja, satu kursi owner, dua kursi tamu dan rak untuk menyimpan berkas.
- j. Musholla memiliki kapasitas lima orang terdapat rak untuk menyimpan peralatan ibadah.



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

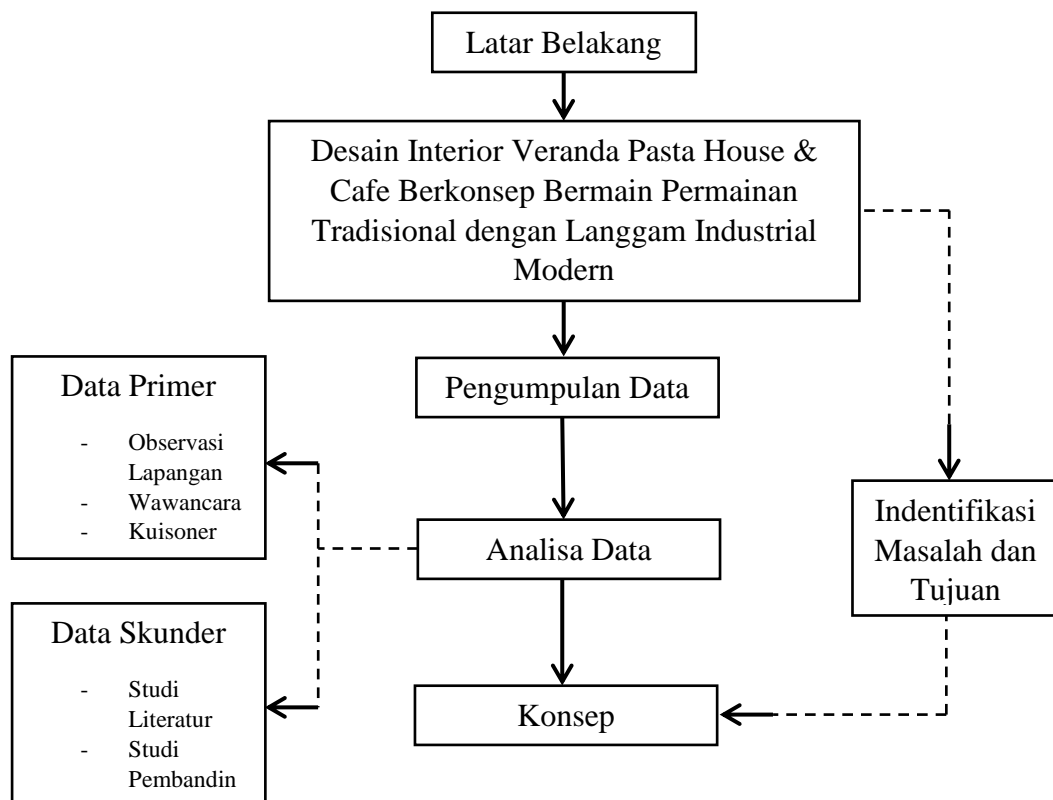
## BAB III

### METODE DESAIN

#### 3.1 Metode Desain

Metode berasal dari kata *methodos* yang terdiri dari kata *metha* yaitu melewati, menempuh atau melalui dan kata *hodos* yang berarti cara atau jalan. Metode artinya cara atau jalan yang akan dilalui atau ditempuh. Kata penelitian merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “research” yang terdiri dari kata *re* (mengulang) dan *search* (pencarian, pengejaran, penelurusan, dan penyelidikan). Maka research berarti melakukan pencarian, sehingga langkah logis dan sistematis tentang pencarian yang berkenaan dengan masalah tertentu untuk diolah, dianalisa, diambil kesimpulan dan selanjutnya dicarikan pemecahannya.

Berikut ini alur metodologi riset desain interior pada desain interior Veranda Pasta House & Cafe Gresik dengan tujuan akhir berupa konsep perancangan :



Gambar 3.1 metode desain  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017

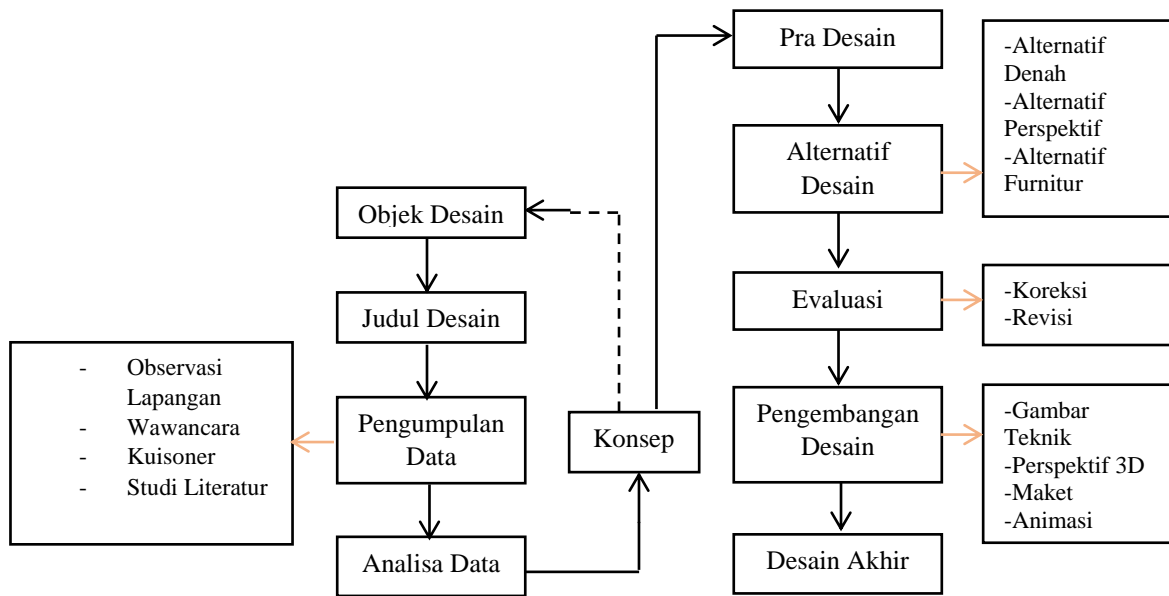


Metode yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah Analisis Deskriptif. Menurut Sugiyono (2004:169) Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Metode ini digunakan dalam proses analisa data yang didapat melalui survey ataupun wawancara kepada pengunjung langsung serta diikuti dengan kuisioner-kuisioner. Terdapat ciri-ciri yang pokok pada metode deskriptif, antara lain adalah:

1. Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual
2. Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang.
3. Pekerjaan peneliti bukan saja memberika gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.

### **3.1.1 Proses Desain**

Berikut adalah bagan proses desain mulai dari tahap pengenalan objek desain hingga menganalisa data yang telah dikumpulkan yang kemudian menjadi konsep rancangan, lalu membuat beberapa alternatif desain hingga menemukan hasil desain akhir yang paling sesuai dan terbaik.



Gambar 3.2 Proses desain  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017

### 3.2 Tahap Pengumpulan Data

Jenis data yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen tentang desain interior dan informasi mengenai kajian pustaka yang didapat dari buku, pengamatan secara langsung maupun internet. Adapun dan sumber data dalam penelitian kali ini adalah:

1. Data Primer Sumber Data Primer dari penelitian ini ialah studi eksisting dari subyek penelitian yaitu Veranda Pasta House & Cafe yang terletak di Kabupaten Gresik, Jawa Timur.
2. Data Skunder Sumber Data Skunder merupakan data tambahan atau data pelengkap yang sifatnya melengkapi data yang sudah ada, dari penelitian ini adalah buku-buku, internet, dan sumber data lainnya yang dapat dijadikan sebagai data pelengkap

Tahapan teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metode antara lain :



### **3.2.1 Observasi**

Menurut (Nurkencana, 1986) Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi itu dicatat dalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan dalam hal ini adalah merupakan bagian daripada kegiatan pengamatan.

Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat. Observasi menggunakan alat adalah memfoto keadaan eksisting. Sedangkan observasi tanpa menggunakan alat adalah dengan melihat dan merasakan kenyamanan ketika berada di Kafe.

Observasi pada Veranda Pasta House & Cafe untuk mengetahui kondisi objek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting. Data yang diperoleh antara lain :

- a. Mengetahui kondisi lingkungan secara fisik bangunan pada Veranda Pasta House & Cafe
- b. Pengaturan layout ruangan dan sirkulasi pada Veranda Pasta House & Cafe
- c. Suasana ruang yang dirasakan saat berada pada Veranda Pasta House & Cafe

### **3.2.2 Kuisoner**

Pengertian metode angket menurut Arikunto (2006:151) “Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang penulis atau hal-hal yang ia ketahui”. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:199) “Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang



tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Veranda Pasta House & Cafe adalah kafe yang menjual menu olahan kopi dan pasta. Target pasar kafe ini adalah siswa (SMP dan SMA), mahasiswi dan pekerja. Untuk mengetahui apa-apa saja kesan yang dirasakan oleh pelanggan terhadap suasana dan fasilitas kafe, maka kuisioner disebarluaskan kepada 30 responden yang sedang berkunjung di Veranda Pasta House & kafe pada hari Sabtu 8 Oktober 2016. Pemilihan calon responden dilakukan secara acak. Dari hasil kuisioner dapat diperoleh data seperti :

- a. Faktor-faktor yang mempengaruhi calon pelanggan dalam memilih kafe,
- b. Dekorasi seperti apa yang nyaman bagi calon pelanggan anak muda.
- c. Fasilitas tambahan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan saat menginap di hotel.

### **3.2.3 Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan orang yang mampu memberikan data serta informasi tentang objek desain. Dalam hal ini penulis mengadakan tanya jawab dengan pemilik dan karyawan Veranda Pasta House & Cafe sehingga mampu memberikan kesan tentang objek desain. Sehingga dari hasil wawancara dapat diperoleh data seperti :

- a. Penggunaan konsep desain interior kafe.
- b. Harapan pemilik terhadap perkembangan kafe dimasa mendatang.
- c. Aktifitas karyawan selama bekerja.





### **3.2.4 Studi Literatur**

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada. Sumber studi literatur ini diperoleh dari jurnal ilmiah, buku teks, majalah, artikel, internet, dan lain-lain yang merupakan sumber terbaru dan terkini. Informasi yang dicari antara lain :

- a. Tinjauan mengenai Kafe
- b. Tinjauan mengenai Permainan ular tangga
- c. Tinjauan mengenai nuansa Industrial

### **3.3 Analisa Data**

Metode analisa data yang digunakan dalam perancangan desain interior Veranda Pasta House & Cafe menggunakan tahapan pendekatan analisis data sebagai berikut:

- a. Analisa Induktif : Menganalisa permasalahan di Veranda Pasta House & Cafe dengan cara menarik kesimpulan dari fakta-fakta yang kemudian dikembangkan menjadi rumusan masalah dan tujuan penelitian.
- b. Analisa Deskriptif : Menganalisa obyek eksisting Veranda Pasta House & Cafe dengan menjelaskan kondisi lingkungan, fasilitas, sarana dan prasarana yang ada pada obyek.
- c. Analisa Komparatif : Menganalisa dengan cara membandingkan Veranda Pasta House & Cafe dengan Cafe lain dan menelaah perbedaan dari keduanya.

### **3.4 Tahap Desain**

Tahapan desain adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan desain interior Veranda Pasta House & Cafe untuk menuju desain akhir. Tahapan desain yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:



## 1. Pengumpulan Data

### a. Studi Lapangan/Observasi

Proses pengumpulan data dengan cara terjun ke lapangan secara langsung dan melakukan observasi tentang kegiatan yang terjadi pada objek yang didesain yaitu Veranda Pasta House & Cafe.

### b. Studi Pustaka

Studi pengenalan masalah dan informasi yang berhubungan dengan obyek melalui buku referensi ataupun media internet yang dapat menunjang studi riset dan tujuan desain yang ingin dicapai.

## 3 Studi Komparatif

Membandingkan data riset lapangan dengan literatur yang telah diperoleh, yaitu ketentuan-ketentuan kafe dan kondisi eksisting dari kafe lainnya.

## 2. Identifikasi Permasalahan

Tahap ini meliputi mengumpulkan data eksisting berupa struktur organisasi Veranda Pasta House & Cafe, foto ruang eksisting dan hasil wawancara dengan pegawai Veranda Pasta House & Cafe. Kemudian mencoba mengumpulkan beberapa masalah yang di dapat melalui observasi kondisi obyek dengan melihat sirkulasi jalur kegiatan pengunjung dan pegawai, mengamati tata letak furnitur dan fasilitas dalam ruang dan kenyamanan pengunjung terhadap suasana kafe.

## 3. Analisis Data

Setelah pengumpulan data selesai, maka hal yang dilakukan yaitu analisis data riset. Penilaian analisa dilakukan dengan memperhatikan beberapa macam analisa yang melatarbelakangi objek meliputi :

- a. Analisa Segmen, yaitu analisa tentang faktor konsumen berupa gaya hidup, pendidikan, strata sosial, umur dan karakteristik user.
- b. Analisa Aktivitas, yaitu analisa tentang kegiatan baik kebutuhan sarana kafe dan juga fasilitas-fasilitas kafe. Analisa aktivitas dilakukan untuk menentukan sirkulasi, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan kebutuhan ruang.



- c. Analisa Pengguna, yaitu analisa tentang user/pengguna yang melakukan aktivitas di kafe diantaranya pengunjung, barista, *waitress* dan penjaga kasir.
- d. Analisa Penghawaan, yaitu analisa tentang penghawaan yang digunakan di dalam kafe dan pengaruhnya pada kenyamanan pengguna.
- e. Analisa Pencahayaan, yaitu analisa tentang pencahayaan yang digunakan di dalam kafe, jenis pencahayaan berdasarkan fungsi dan pengaruhnya pada kenyamanan pengguna.
- f. Analisa Sirkulasi, yaitu analisa tentang jalur sirkulasi dalam kafe. Analisa Ruang, yaitu analisa tentang pembagian ruang dalam kafe berdasarkan fungsi, pembagian zonasi publik, non-publik dan privat.

#### 4. Tahap Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan menyesuaikan keadaan eksisting, studi aktivitas, studi kebutuhan ruang, studi pengguna, studi anthropometri dan ketentuan-ketentuan kafe. Pada tahap ini dimulailah pembentukan konsep desain.

#### 5. Proses Desain

Proses desain adalah proses dalam pembentukan gagasan solusi permasalahan atau konsep desain yang diaplikasikan menjadi desain nyata. Tahapan awal dalam proses desain adalah pembentukan gagasan desain yang dipresentasikan melalui konsep makro dan mikro, sketsa dan gambar kerja. Gagasan desain yang diajukan dilengkapi dengan alternatif-alternatif desain. Setelah itu, dilakukan evaluasi untuk menentukan desain terpilih yang kemudian akan dikembangkan.



## 6. Desain Akhir

Desain akhir adalah perwujudan dari konsep desain yang disusun berdasarkan kesimpulan dari analisa data untuk menjadi solusi dari permasalahan di obyek eksisting.



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB IV

### ANALISA DAN KONSEP DESAIN

#### 4.1 Studi Pengguna

Pengguna Veranda Pasta House & Cafe diantaranya adalah karyawan kafe serta pengunjung kafe. Karyawan kafe terdiri dari juru masak, barista, *waiters*, *cleaning servant* dan penjaga kasir. Setiap jenis karyawan memiliki kebutuhan yang berbeda, juru masak memerlukan area dapur untuk memasak, area simpan barang dan area istirahat. Barista memerlukan meja bar, mini pantry, area simpan dan area istirahat. *Waiters* memerlukan area simpan dan area istirahat. *Cleaning servant* memerlukan area simpan alat kebersihan, area simpan barang dan area istirahat. Penjaga kasir memerlukan meja kasir, area simpan barang dan area istirahat.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuisioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengunjung Veranda Pasta House & Cafe adalah dari kalangan pemuda dan pekerja. Secara umum, tujuan pengunjung ke Veranda Pasta House & Cafe selain menikmati hidangan adalah untuk bersosialisasi dengan teman, sahabat atau rekan kerja. Mereka akan menghabiskan waktu kurang lebih tiga jam untuk menikmati makanan dan bersosialisasi.

Setiap pengguna memiliki karakteristik dan kebutuhan akan jenis ruang yang berbeda dan dapat dikategorikan sebagai berikut:

- b. Pemuda: menyukai tempat yang terbuka, memiliki desain interior yang menarik serta dibutuhkan stop kontak pada setiap meja Untuk mengisi baterai laptop maupun smartphone karena mereka akan menghabiskan waktu dikafe cukup lama. Umumnya pengunjung tipe ini memilih tempat duduk dengan konfigurasi dua kursi atau empat kursi.



- c. Pekerja: menyukai tempat yang memiliki jumlah seat lebih dari 4 karena mereka datang lebih dari 4 orang, dibutuhkan stop kontak pada setiap meja Untuk mengisi baterai laptop maupun smartphone. Pengunjung tipe ini datang ke kafe untuk berdiskusi dengan rekan kerja, klien atau sekedar menikmati menu makanan dan minuman.

Sesuai karakteristik dari pengunjung cafe tersebut, maka konsep cafe yang dibutuhkan adalah cafe dengan konsep *fun* dan desain yang unik untuk menarik pengunjung dan berbagai jumlah konfigurasi dan kondisi tempat duduk.

#### 4.2 Studi Aktivitas dan Furnitur

Dalam studi ini akan menganalisa tentang aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna pada ruang dan fasilitas yang ada bertujuan untuk mendeskripsikan standar kebutuhan luasan pada tiap ruang dan fasilitas yang ada.

##### Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang adalah metode analisa akan kebutuhan furnitur, sirkulasi dan luasan dalam setiap ruangan cafe sesuai dengan aktivitas dalam ruangan tersebut melalui tabel analisis kebutuhan ruang.





Tabel 4.1 Tabel Studi Aktivitas  
Sumber : Dokumentasi penulis. 2017

No	Pengguna	Aktivitas	Ruang
1.	Pengunjung	Memesan makanan/ minuman	Area makan lantai 1 & 2
		Makan dan minum	Area makan lantai 1 & 2
		Merokok	Area makan lantai 2
		Membayar	Kasir
		Bermain ular tangga	Area makan lantai 1 & 2
		ke toilet	Kamar mandi pengunjung
2.	Owner	Mengunjungi restoran	Semua ruangan
		Berkoordinasi dengan manajer/ bagian keuangan	Ruang kantor
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
3.	Manajer	Melakukan kegiatan administratif	Ruang kantor
		Melakukan pengawasan	Semua ruangan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
4.	Purchasing	Membeli bahan makanan/ minuman	-
		Menyimpan bahan makanan kering	Ruan penyimpanan kering
		Menyimpan bahan makanan basah	Ruang penyimpanan basah
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
5.	Kepala Dapur	Mengambil bahan makanan kering	Ruang penyimpanan kering
		Mengambil bahan makanan basah	Ruang penyimpanan basah
		Mempersiapkan dan memasak makanan	Dapur
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
6.	Juru Masak	Memasak makanan	Dapur
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
7.	Helper	Mengambil bahan makanan kering	Ruang penyimpanan kering
		Mengambil bahan makanan basah	Ruang penyimpanan basah
		Mencuci dan mempersiapkan bahan makanan	Area cuci
		Mencuci peralatan makan dan memasak	Area cuci
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
8.	Kasir	Menyambut pelanggan, memberikan informasi dan bertransaksi	Meja kasir
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
9.	Barista	Menyiapkan bahan minuman	Meja bar
		membuat minuman	Meja bar
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
10.	Waitress	Menerima pesanan	Area makan lantai 1 & 2
		Menyajikan makanan/ minuman	Area makan lantai 1 & 2
		Membersihkan meja dan kursi area makan	Area makan lantai 1 & 2
		istirahat, menyimpan barang	Ruang karyawan
		ke toilet	Kamar mandi karyawan
		Ibadah	Mushollah



**Tabel 4.2 Studi Aktivitas dan Furnitur**  
*Sumber : Dokumentasi pennis. 2017*

Ruang dan Aktivitas	Furnitur	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
1. Area kasir • Melakukan transaksi • Memerima telepon • Memberi informasi	Meja kasir Bar stool (2 buah)	100x300x100 cm 50x50x70 cm	1 : 4	14 m <sup>2</sup>
2. Area makan lantai 1 • Memesan makanan/ minuman • Makan/ minum	Meja untuk 2 kursi (30 buah) Meja untuk 4 kursi ( 3 buah ) Meja bulat ( 7 buah ) Kursi (82 buah) Sofa panjang	60x60x70 cm 92x92x70 cm d 76 cm 50x50x40 cm 60x 1000x40 cm	1 : 3	128,4 m <sup>2</sup>
3. Area makan lantai 2 • Memesan makanan/ minuman • Makan/ minum	Meja untuk 2 kursi (17 buah) Meja untuk 4 kursi (4 buah) Meja bulat (3 buah) Kursi (56 buah) Sofa panjang	60x60x70 cm 92x92x70 cm d 92 cm 50x50x40 cm 60x500x40 cm	1 : 3	83,62 m <sup>2</sup>
4. Bar • Memesan minuman • minum	Meja bar Bar stool (2 buah)	80x500x80 cm 50x50x70	1 : 3	13,5 m <sup>2</sup>
5. Kamar mandi pengunjung • MCK • Mencuci tangan • bercermin	Kloset duduk (16 buah) Washtafel (8 buah)	50x70x40 cm 100x60x80 cm	1 : 2	20,8 m <sup>2</sup>
Ruang dan Aktivitas	Furnitur	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
6. Ruang penyimpanan kering • Menyimpan dan mengambil bahan makanan, minuman dan perlengkapan	Storage (12 buah)	50x100x200 cm	1 : 2	12 m <sup>2</sup>
7. Ruang penyimpanan basah • Menyimpan dan mengambil bahan makanan	Freezer (5 buah)	80x190x100 cm	1 : 2	15,2 m <sup>2</sup>
8. Dapur • Mencuci bahan makanan • Mengambil peralatan memasak	Sink Storage Preparation table (2 buah) pantry	120x60x80 cm Di bawah preparation table 400x160x80 cm 760x80x80 cm	1 : 3	58,8 m <sup>2</sup>
9. Area cuci	Sink (2 buah) Rak (3 buah)	120x60x80 cm 50x100x80 cm	1 : 3	8,82 m <sup>2</sup>
10. Ruang karyawan	Loker (2 buah) Meja (3 buah) Kursi (6 buah)	50x200x180 cm 60x60x70 cm 50x50x40 cm	1 : 2	10,66 m <sup>2</sup>
11. Kamar mandi karyawan	Kloset duduk (2 buah) Washtafel (2 buah)	50x70x40 cm 100x60x80 cm	1 : 2	2,5 m <sup>2</sup>



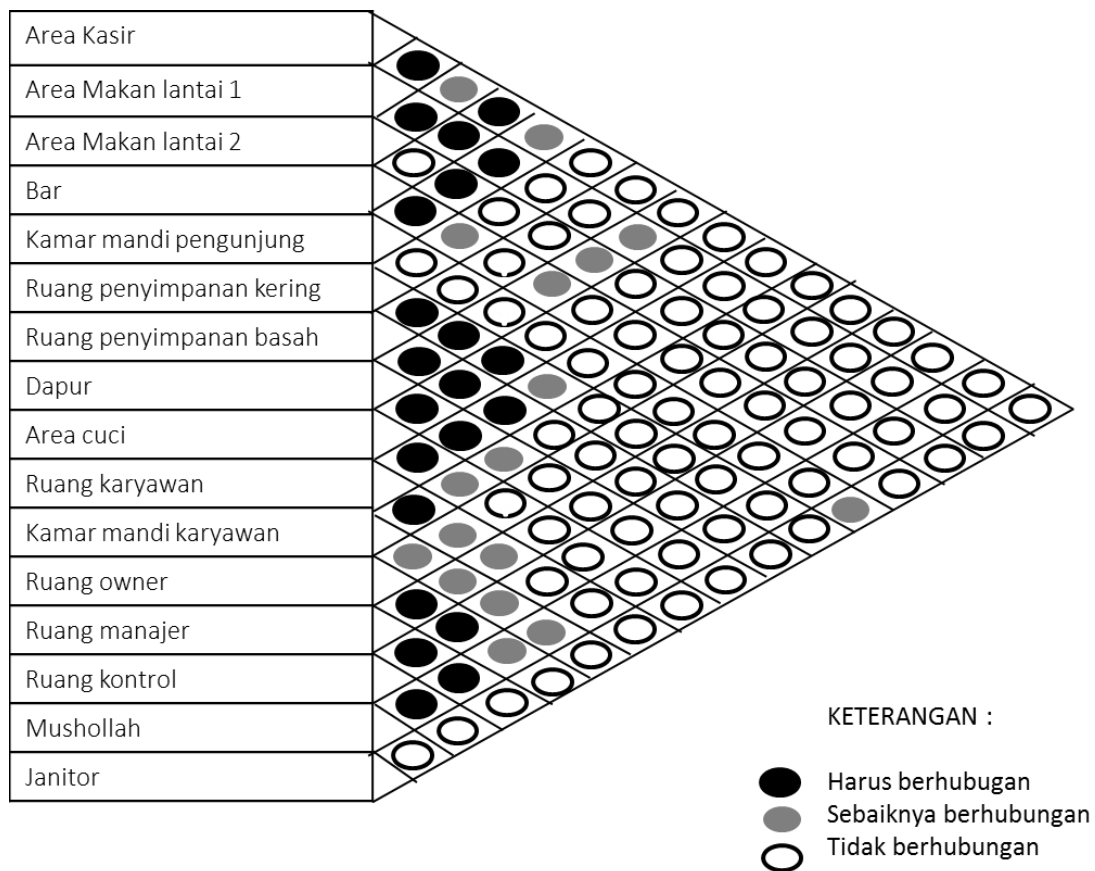
Ruang dan Aktivitas	Furnitur	Dimensi	Sirkulasi	Kebutuhan Ruang
12. Ruang Owner <ul style="list-style-type: none"><li>Melakukan kegiatan administrasi</li><li>Membuat/ meyerahkan laporan</li><li>Berkoordinasi</li></ul>	Meja kerja Kursi (3 buah) Storage	70x200x85 cm 60x60x40 cm 50x300x200 cm	1 : 2	6,56 m <sup>2</sup>
13. Ruang manajer <ul style="list-style-type: none"><li>Melakukan kegiatan administrasi</li><li>Membuat/ meyerahkan laporan</li><li>Berkoordinasi</li></ul>	Meja kerja Kursi (3 buah) Storage	70x160x85 cm 55x55x40 cm 50x280x200 cm	1 : 2	5,73 m <sup>2</sup>
14. Ruang kontrol <ul style="list-style-type: none"><li>Mencuci bahan makanan</li><li>Mengambil peralatan memasak</li></ul>	Meja kerja Kursi storage	60x150x85 cm 50x50x40 cm 50x90x200 cm	1 : 2	2,2 m <sup>2</sup>
15. Mushollah	Storage Area ibadah (3 buah)	50x80x150 cm 80x120	1 : 3	9,84 m <sup>2</sup>
16. Janitor	storage	150x40x100 cm	1 : 2	1,2 m <sup>2</sup>
		Total		485,39 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 40 %		194,156 m <sup>2</sup>
				679,546 cm <sup>2</sup>

### 4.3 Hubungan Ruang

Pada Hubungan ruang ini penulis menentukan hubungan antar ruang dengan tujuan untuk menganalisa dan menjelaskan fungsi dan letak ruang terkait lokasi dan hubungan ruang dengan ruang yang lain dengan cara memberi nilai pada satu ruang dengan ruang yang lain tentang ada hubungan, sebaiknya ada hubungan dan tidak ada hubungan dengan menggunakan diagram matriks hubungan ruang yang hasilnya akan digunakan untuk menentukan kriteria layout yang baik.



### 4.3.1 Matriks Diagram

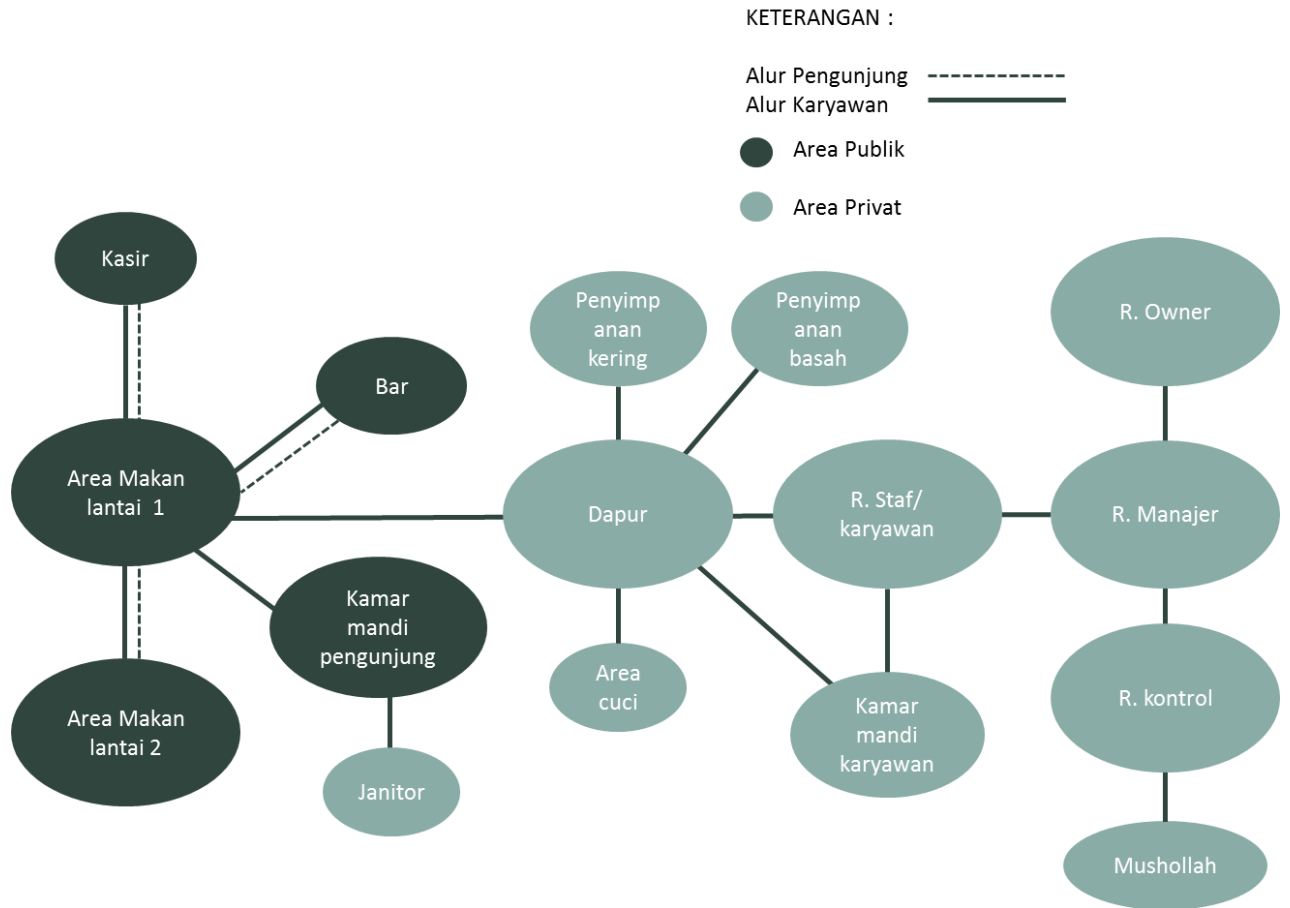


*Gambar 4.1 Matriks diagram*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Dari diagram matriks di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang yang ada terbagi rata kebutuhan dan keterkaitan ruangnya. Area makan adalah ruang publik utama tempat pengunjung kafe beraktivitas. Area ini bisa menjangkau area lainnya seperti kamar mandi dan dapur sehingga area makan seharusnya berhubungan dengan dapur dan kamar mandi.



### 4.3.2 Buble Diagram



Gambar 4.2 Bubble diagram  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017



Dari diagram buble di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 pembagian area yaitu area publik, area semi *privat* dan area *privat*. Area publik terdiri dari area parkir, area entrance, area makan dan area bermain. Area semi privat terdiri dari bar & kasir dan kamar mandi. Sedangkan area privat terdiri dari dapur, ruang manager, ruang kepala staff, ruang karyawan dan ruang kontrol.

#### 4.4 Analisa Riset

##### 4.4.1 Kuisioner

Kuisioner diberikan kepada 30 pengunjung kafe veranda yang terdiri dari 12 pengunjung pria dan 18 pengunjung wanita. Kuisioner disebarkan pada tanggal 8 Oktober 2016 mulai pukul 16.00 – 20.00 WIB. Kuisioner terdiri dari 11 pertanyaan mengenai kebiasaan, fasilitas serta alasan memilih cafe. Berikut data yang diperoleh :

- a. Pertanyaan pertama mengenai seberapa seseorang berkunjung ke vernda kafe. Dari pertanyaan tersebut terdapat 3 pilihan jawaban, 1 x. 2x dan lebih dari 2x. 14 responden menjawab merupakan pengalaman pertama berkunjung di veranda cafe, 9 reponden menjawab lebih dari dua kali dan 7 responden menjawab 2 x berkunjung.

Kesimpulannya : pengunjung yang datang mayoritas merupakan pengunjung yang baru pertama kali datang.

- b. Pertanyaan kedua mengenai alasan responden berkunjung ke veranda cafe. Diperoleh hasil 16 responden menjawab tertarik datang ke veranda kafe karena desain interior kafe, 9 responden tertarik dengan menu yang dijual serta 5 responden tertarik dengan menu dan desain interior yang dimiliki veranda cafe.

Kesimpulannya : desain interior kafe veranda menjadi salah satu alasan kuat pengunjung untuk datang.

- c. Pertanyaan ketiga mengenai pendapat responden tentang desain interior pada veranda pasta house & resto. 16 responden



menjawab veranda cafe memiliki desain interior yang bagus namun desain tersebut juga dijumpai pada kafe lain di Gresik. Sehingga perlu menambahkan desain baru yang berbeda dengan interior kafe yang ada di Gresik. 11 responden menjawab veranda cafe memiliki desain interior yang biasa. 3 responden menjawab kurang bagus.

Kesimpulannya : menurut pengunjung veranda kafe memiliki interior yang cukup bagus

- d. Pertanyaan keempat mengenai pendapat responden mengenai konsep kafe yang diharapkan. 26 responden menjawab menyukai kafe dengan konsep yang unik. 4 responden lebih mengutamakan menu yang dijual.

Kesimpulannya : pengunjung menyukai konsep interior kafe yang unik.

- e. Pertanyaan kelima mengenai suasana/ langgam desain yang diminati oleh pengunjung veranda cafe. 22 responden menyukai nuansa/ langgam industrial, 6 responden menjawab menyukai modern dan 2 responden menyukai *rustic*

Kesimpulannya : mayoritas pengunjung menyukai suasana/ langgam industrial.

- f. Pertanyaan keenam tentang kebiasaan pengunjung datang ke veranda kafe. Terdapat tiga pilihan jawaban yakni datang sendiri, berdua dan lebih dari 2. 19 responden menjawab datang dengan berkelompok (lebih dari 2), 11 responden datang berdua.

Kesimpulannya : pengunjung membutuhkan tempat duduk dengan konfigurasi 4 kursi lebih banyak.

- g. Pertanyaan ketujuh mengenai pendapat responden tentang penambahan fasilitas baru di veranda cafe. Terdapat tiga pilihan jawaban yakni perlu, mungkin dan tidak perlu. 15 responden menjawab mungkin adanya penambahan fasilitas baru pada





kafe, 13 responden menjawab perlu adanya penambahan fasilitas baru dan 2 responden menjawab tidak perlu.

Kesimpulannya : veranda cafe perlu menambah fasilitas baru untuk menunjang konsep kafe.

- h. Pertanyaan kedelapan mengenai fasilitas apa yang perlu ditambahkan pada veranda kafe. Terdapat tiga pilihan jawaban yakni setuju, mungkin dan tidak. 15 responden menjawab menambahkan fasilitas bermain, 8 responden menjawab fasilitas *charger* dan 5 responden menjawab perlu menambahkan fasilitas bermain *dan charger*. 2 responden menjawab tidak perlu menambah fasilitas.

Kesimpulannya : perlu adanya penambahan fasilitas bermain *dan charger* untuk pengunjung.

- i. Pertanyaan kesembilan mengenai permainan anak tahun 90' yang diketahui oleh responden. 26 responden menyebutkan beberapa permainan anak seperti kelereng, layang-layang, ular tangga, monopoli, petak umpet, dakon dan 4 responden tidak menyebutkan/ salah menjawab tentang permainan tradisional.

Kesimpulannya : pengunjung tau tentang permainan anak tahun 90'

- j. Pertanyaan kesepuluh mengenai permainan anak yang pernah dimainkan. Responden menjawab beragam permainan yang pernah dimainkan seperti layang-layang kelereng, dakon, ular tangga, monopoli.

Kesimpulannya : dari beragam permainan yang disebutkan oleh responden permainan anak yang paling banyak dimainkan adalah dakon, kelereng, ular tangga dan monopoli

- k. Pertanyaan kesebelas mengenai konsep permainan anak tahun 90' yang diterapkan pada desain interior veranda kafe. Terdapat tiga pilihan jawaban yakni setuju, mungkin dan tidak setuju. 19 responden menjawab setuju jika permainan anak diterapkan



pada desain interior kafe, 9 responden menjawab mungkin dan 2 responden menjawab tidak setuju.

#### **4.4.2 Wawancara**

Untuk mengetahui konsep, segmentasi pelanggan dan hal teknis mengenai Veranda Pasta House & Cafe, maka dilakukan interview dengan pemilik cafe yang hasil analisa jawabanya akan digunakan sebagai acuan dalam desain cafe. Hasil dan analisa wawancara dengan pemilik cafe sebagai berikut:

##### **a. Jumlah pengunjung**

Dari hasil wawancara menunjukkan rata rata jumlah meja dalam satu hari adalah 30 meja dengan 10 meja terisi saat prime, menjadi jumlah minimal meja pada pengembangan desain.

##### **b. Segmentasi pengunjung**

Dari hasil wawancara menunjukkan mayoritas pengunjung usia remaja dan pekerja yang umumnya ingin mencoba menu kafe serta menikmati suasana kafe.

##### **c. Jam ramai pengunjung**

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan jam ramai pengunjung pada jam 5 sampai 10 malam. Sehingga diperlukan cahaya buatan untuk mendukung aktivitas serta menciptakan suasana kafe yang menarik didalam hari.

##### **d. Kelebihan cafe**

Dari hasil wawancara tersebut Veranda Pasta House & Cafe memiliki keunggulan pada menu dan suasana interior yang berlanggam industrial.

##### **e. Harapan untuk konsep pengembangan desain cafe**

Dari hasil wawancara tersebut diperoleh keinginan pemilik kafe untuk tidak merubah langgam utama (industrial) yang digunakan dalam pengembangan desain kafe.

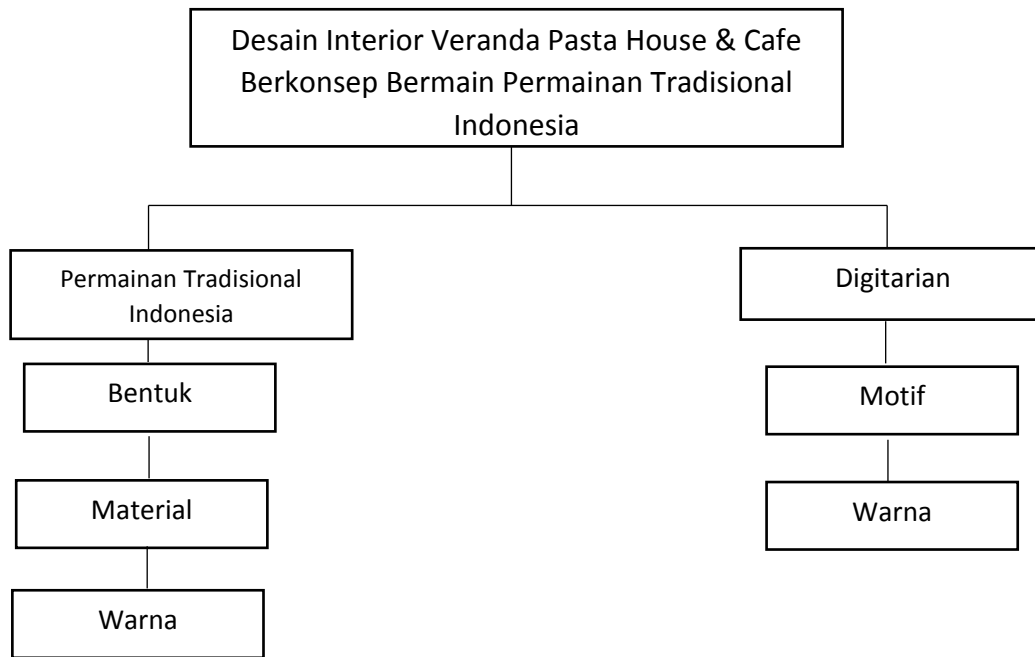


f. Fasilitas yang ingin ditambahkan

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan *cafe* mungkin saja ditambahkan area bermain karena karakteristik pengunjung yang cukup lama berada di kafe bisa ditambahkan area bermain sebagai alternatif aktivitas tambahan pada kafe.

#### **4.5 Konsep Desain**

Objek desain yang diambil adalah *Veranda Pasta House & Cafe* yang merupakan tempat untuk sarana bersosialisasi, hiburan maupun bertemu relasi bisnis sambil menikmati makanan dan minuman. Berdasarkan permasalahan yang ada serta analisa kuisioner dan wawancara, telah didapatkan kesimpulan tentang acuan konsep desain maupun layout ruang yang ideal yang memenuhi kebutuhan sesuai aktivitas serta keinginan pengunjung maupun pemilik *cafe*. Dari analisa tersebut kemudian dibuat konsep desain untuk menyelesaikan permasalahan pada objek desain. Konsep desain pada *Veranda Pasta House & Cafe* digambarkan secara umum dengan diagram sebagai berikut:



*Gambar 4.3 Konsep desain  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

#### 4.5.1 Konsep Dinding

Pengaplikasian konsep permainan tradisional pada dinding dengan menggunakan finishing cat tembok putih yang dimural gambar anak yang sedang bermain permainan tradisional seperti congklak, egrang dan layang-layang. Pengaplikasian konsep digitarian pada dinding menggunakan motif garis dan bidang berwarna hitam, putih dan hijau. Selain itu beberapa dinding menggunakan finishing ekspos bata dengan finishing cat tembok berwarna putih dan dinding finishing keramik berwarna putih ukuran 5x10 cm.

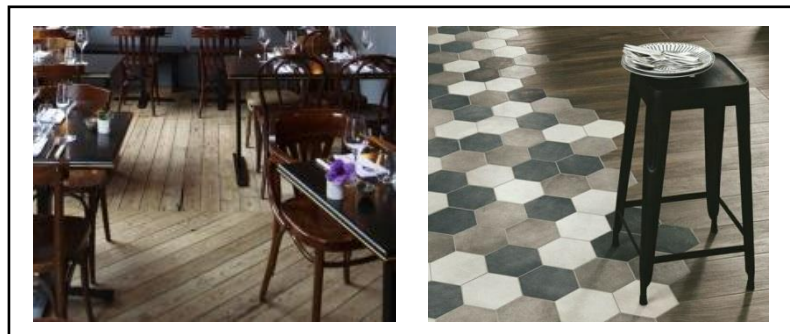


*Gambar 4.4 Our Coffee  
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/598510239455694971/>*



#### 4.5.2 Konsep Lantai

Untuk menunjang konsep bermain permainan tradisional pada lantai kafe terdapat kelereng berwarna hitam yang disemen dengan keramik ukuran 40x40 berwarna putih serta lampu LED strip untuk membangun suasana dramatis. Finishing lantai lain menggunakan plasteran semen dengan motif garis melengkung dan permainan engklek sebagai pengaplikasian konsep digitarian pada lantai kafe. Finishing lantai lain yang digunakan adalah *parquet* dan *vinyl*.

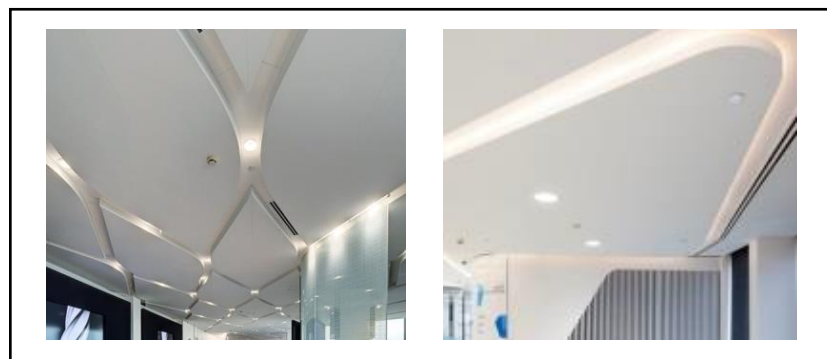


Gambar 4.5 Fish Restaurant

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

#### 4.5.3 Konsep Plafon

Pada desain plafon kafe veranda menggunakan *drop* dan *up ceiling* menggunakan material gypsum ukuran 60x60 cm finishing cat berwarna putih serta terdapat elemen interior berbentuk layang-layang, ekor layang-layang dan awan.

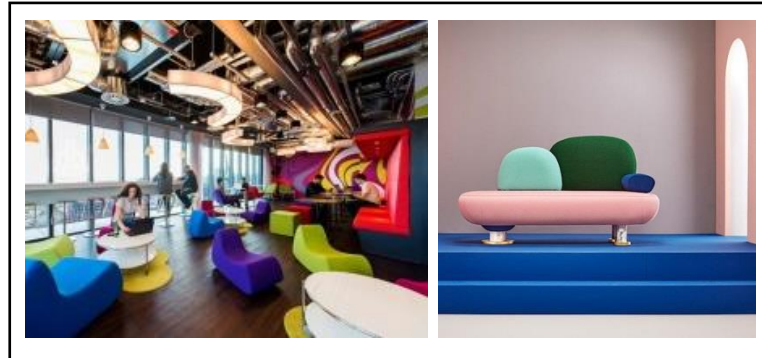


Gambar 4.6 Dongli Brewery Latitude

Sumber : <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>

#### 4.5.4 Konse Furnitur

Konsep furnitur yang digunakan untuk desain kafe ini adalah furnitur dengan konsep permainan tradisional indonesia, furnitur kursi kafe berbentuk permainan bekel, gasing dan congklak. Dengan menggunakan material kayu, multiplek dan rotan yang difinishing cat duco dan cat kayu.



*Gambar 4.7 digitarian furniture*

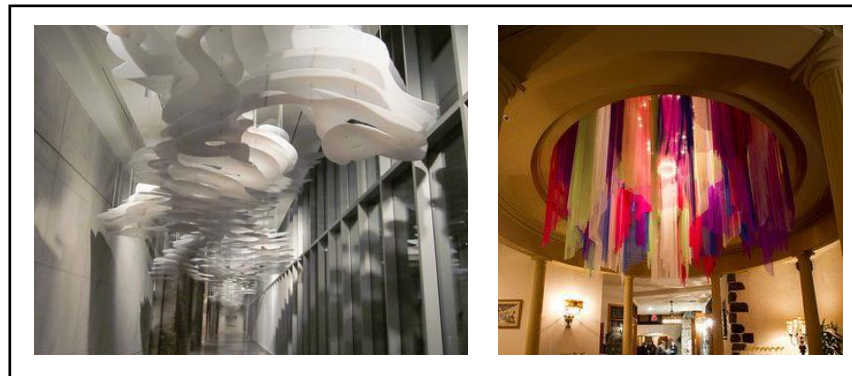
*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/128580232545763744/>*

#### 4.5.5 Konsep Elemen Interior

Pada desain kafe ini menggunakan elemen interior yang memiliki konsep permainan tradisional indonesia berupa layang-layang besar yang terbuat dari aluminium dan metal *cutting* yang difinishing cat besi berwarna abu-abu dan putih, ekor layang-layang yang menjuntai dari plafon menggunakan material MDF dengan ketebalan 20 mm, kain katun berwarna jingga, jingga kemerahan dan kuning serta LED strip untuk menambah kesan dramatis. Elemen awan yang digantung pada void bangunan menggunakan material MDF dengan ketebalan 20 mm, kain katun berwarna gradasi biru. Layang-layang kecil yang digantung pada area void menggunakan material aluminium dengan finishing cat besi berwarna kuning. Lampu gantung yang didesain dengan bentuk permainan congklak dengan material MDF ketebalan 20 mm yang *dicutting* menyerupai bentuk congklak, finishing duco cat berwarna coklat. Lampu gantung dengan bentuk damar kurung sebagai identitas lokasi kafe yang terletak di Kabupaten Gresik



menggunakan material kayu pinus serta metal *cutting* dengan finishing cat besi berwarna peach dan hijau.



*Gambar 4.8 art installation*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/128580232545763145/>*

#### 4.5.6 Konsep Warna

Konsep warna pada desain kafe mengacu pada konsep warna digitarian yang memiliki ciri penggunaan warna pastel yang beragam. Sehingga pada desain kafe Veranda warna yang digunakan adalah warna biru muda, hijau tua, jingga dan kuning



*Gambar 4.9 colour pallette*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/913873351385679874/>*

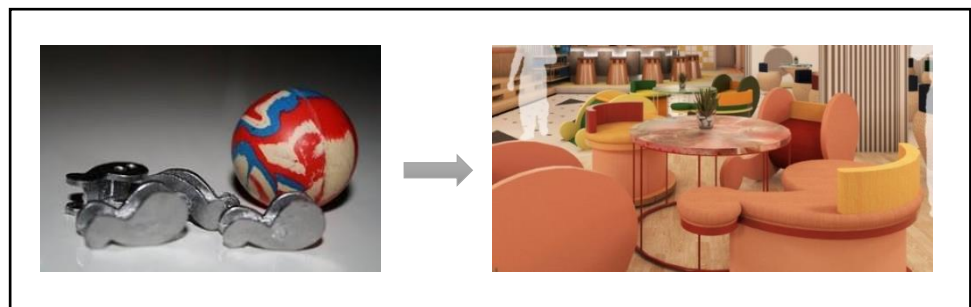


#### 4.5.7 Transformasi Bentuk Furnitur & elemen interior

Metode transformasi yang digunakan adalah metode transformasi metafora dengan menggunakan bentuk asli yang dirubah menjadi fungsi yang berbeda. Berikut adalah bentuk transformasi furnitur dan elemen interior dengan menerapkan bentuk permainan tradisional Indonesia.

##### a. Transformasi permainan bekel menjadi furnitur

Pada transformasi ini penulis melakukan perubahan fungsi biji bekel menjadi tempat duduk kafe dengan mempertahankan bentuk asli. Pada proses transformasi, beberapa kursi berbentuk biji bekel mengalami penambahan sandaran untuk kenyamanan pengguna. Selain itu material yang digunakan juga mengalami perubahan dari tembaga menjadi multiplex yang difinishing menggunakan cat duco.



Gambar 4.10 Bekel & kursi kafe

Sumber :

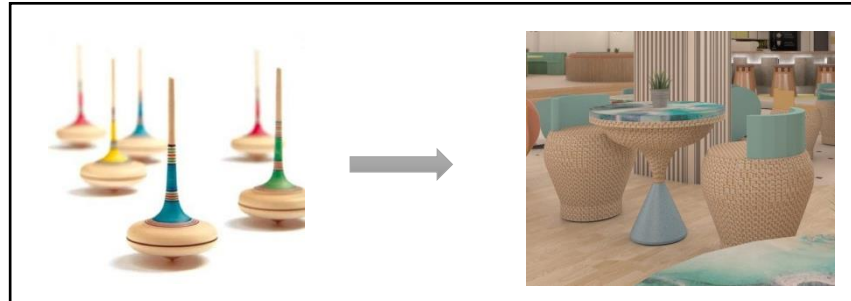
[http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan\\_bola\\_bekel\\_game\\_tradisional\\_yang\\_semakin\\_langka/](http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan_bola_bekel_game_tradisional_yang_semakin_langka/) dan dokumentasi penulis, 2017

##### b. Transformasi permainan gasing menjadi furnitur dan elemen interior

Pada transformasi ini penulis melakukan perubahan fungsi gasing menjadi bentuk kursi kafe dengan menerapkan bentuk yang melebar pada bagian atas dan mengerucut pada bagian bawah. Pada pengaplikasiannya bentuk gasing asli mengalami pemotongan pada bagian atas yang diaplikasikan menjadi bentuk kursi kafe.



Material yang digunakan mengalami perubahan dari kayu menjadi rotan dengan finishing natural.

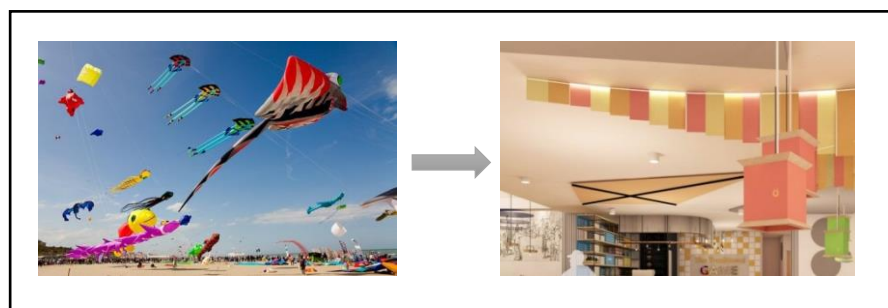


*Gambar 4.11 Gasing & kursi kafe*

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/413876251385676875/> dan dokumentasi penulis, 2017*

c. Transformasi permainan layang-layang menjadi elemen interior

Pada transformasi ini penulis melakukan perubahan fungsi layang-layang menjadi elemen interior pada kafe. Pada proses transformasi elemen interior kafe tidak mengalami perubahan dari bentuk asli namun pada bagian ekor dibuat menjuntai dari plafon untuk menciptakan kesan ekor layang-layang yang jatuh dari plafon. Material yang digunakan adalah rangka alumunium, kain spandek dan rotan.

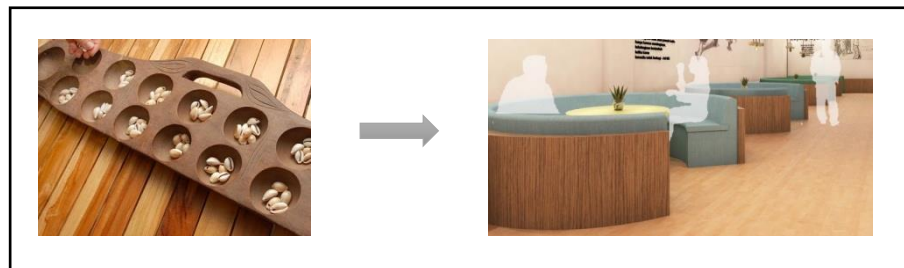


*Gambar 4.12 Layang-layang & elemen interior*

*Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/413876251385676875/> dan dokumentasi penulis, 2017*

d. Transformasi permainan congklak menjadi furnitur dan elemen interior

Pada transformasi ini penulis melakukan perubahan fungsi congklak menjadi kursi kafe. Pada proses transformasinya cekungan pada congklak diubah menjadi area tempat duduk kafe namun dengan jumlah cekungan yang dirubah menjadi tempat duduk sebanyak 8 area dengan posisi 4 sejajar. Material yang digunakan adalah kayu reng sebagai rangka, multiplek dan busa dengan finishing kain bludru.

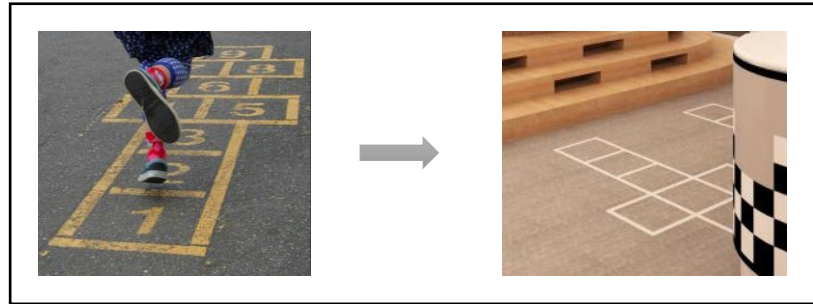


*Gambar 4.13 Congklak & kursi kafe*

Sumber : <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html>/ dan dokumentasi penulis, 2017

e. Transformasi permainan engklek menjadi elemen interior

Pada transformasi ini penulis melakukan perubahan fungsi engklek menjadi motif lantai kafe area kasir. Pada peroses transformasinya bentuk permainan engklek diaplikasikan pada lantai plesteran semen dengan menggunakan material cat berwarna putih.



*Gambar 4.14 Engklek & elemen interior*

Sumber : <http://www.anakbawangsolo.org/2013/07/pengertian-dan-sejarah-engklek-sunda.html/> dan dokumentasi penulis, 2017

## BAB V

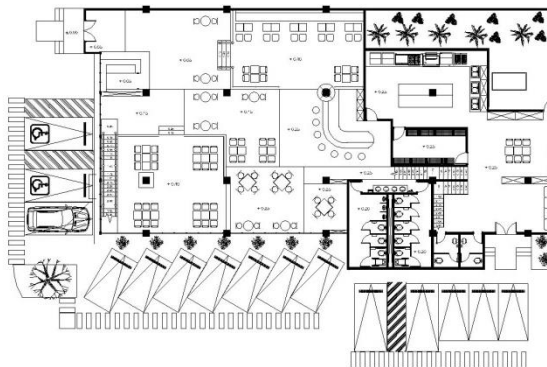
### PROSES DAN HASIL DESAIN

#### 5.1 Alternatif Layout 1

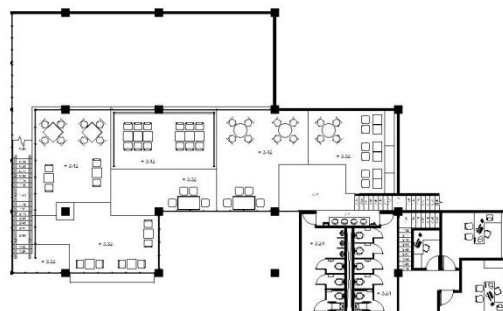
Layout dan penataan ruang pada Veranda Pasta House & Cafe disusun berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dengan diawali dengan studi aktivitas kemudian menganalisa kebutuhan ruang, menentukan hubungan ruang dan zoning hingga tercipta kesimpulan berupa hubungan antar ruang sebagai acuan dalam membuat denah.

Terdapat tiga denah alternatif yang merupakan tiga konsep desain denah yang ideal untuk digunakan dalam perancangan Veranda Pasta House & Cafe berdasarkan acuan hasil analisa.

##### 5.1.1 Alternatif Layout 1



*Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 lantai 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

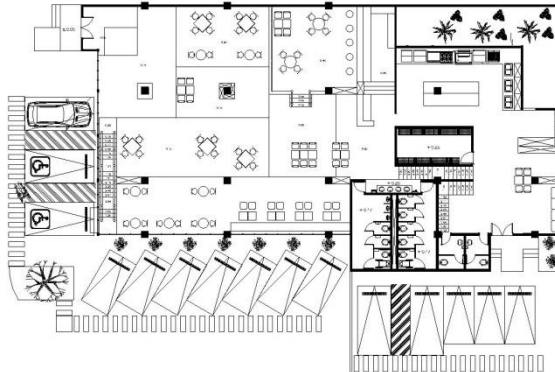


*Gambar 5.2 Alternatif Layout 1 lantai 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

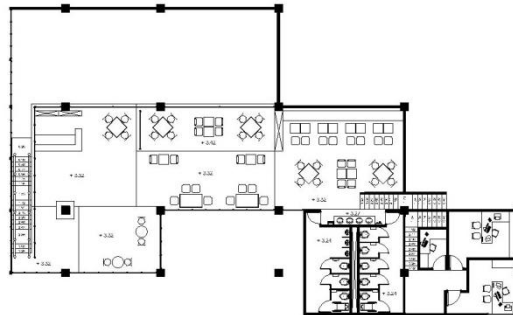


Pada Alternatif *layout* 1 memiliki alur sirkulasi yang baik dengan jalur sirkulasi utama yang terletak di tengah ruangan sehingga memudahkan pengunjung dan karyawan kafe untuk menjangkau setiap area kafe lantai satu dan dua. Selain itu hanya terdapat satu kasir pada Alternatif 1 sehingga kegiatan transaksi terpusat pada satu area kasir yang terletak di lantai satu. Pada lantai satu terdapat beberapa level ketinggian lantai sehingga dilengkapi dengan rem untuk memudahkan penyandang disabilitas untuk menjangkau area di lantai satu. Pada lantai 2 tidak terdapat level lantai namun terdapat perbedaan area yang ditandai dengan perbedaan warna lantai. pada lantai dua layout furnitur yang berdekatan dengan jendela diposisikan menghadap ke luar jendela untuk memperoleh pemandangan jalan dan kota Gresik.

### 5.1.2 Alternatif Layout 2



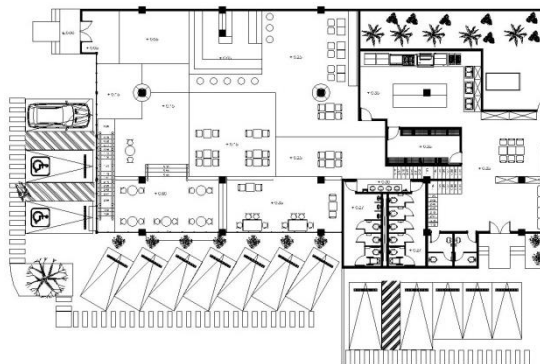
*Gambar 5.3 Alternatif Layout 2 lantai 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 5.4 Alternatif Layout 2 lantai 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

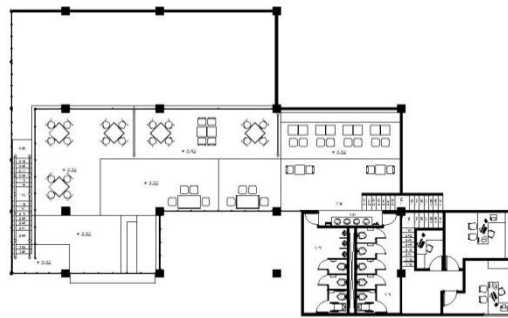
Pada alternatif *layout* 2 memiliki alur sirkulasi yang baik dengan jalur sirkulasi utama yang terletak di tengah ruangan, sehingga memudahkan pengunjung untuk menjangkau area pada lantai satu dan dua. Terdapat dua kasir yang terletak di lantai satu dan lantai dua. Pada lantai satu kasir terletak berdekatan dengan area bar dan dapur sehingga memudahkan karyawan kafe kasir dan dapur untuk berkomunikasi namun cukup jauh dijangkau bagi pengunjung yang duduk pada area yang berdekatan dengan pintu masuk atau tangga menuju ke lantai dua. Pada lantai dua kasir terletak di sebelah kiri pintu masuk lantai dua untuk memudahkan pengunjung yang berada di lantai dua melakukan transaksi.

## 5.2 Alternatif Layout 3



*Gambar 5.5 Alternatif Layout 3 lantai 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*





*Gambar 5.6 Alternatif Layout 3 lantai 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Pada alternatif *layout* 3 memiliki alur sirkulasi yang cukup baik karena jalur sirkulasi utama terletak di tengah ruangan. Sehingga memudahkan pengunjung untuk mejangkau area di lantai satu. Pada alternatif ini memiliki 2 kasir yang terletak di lantai satu dan dua. Pada lantai satu kasir terletak berdekatan dengan pintu masuk sehingga akan memudahkan pengunjung memperoleh informasi atau melakukan transaksi. Pada lantai dua kasir terletak berdekatan dengan pintu masuk di lantai dua sehingga memudahkan pengunjung untuk melakukan transaksi. Area bar pada alternatif ini terletak di sebelah kiri dan belakang area kasir yang membentuk U. Pada lantai satu terdapat beberapa level lantai yang dilengkapi dengan rem untuk memudahkan penyandang disabilitas untuk mengakses area di lantai satu. Pada lantai dua tidak terdapat level namun terbagi menjadi beberapa area yang berbentuk persegi yang memiliki perbedaan warna.



#### 5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Denah terpilih adalah satu denah yang merupakan denah terbaik diantara denah alternatif. Pemilihan denah dinilai dengan menggunakan metode weight method sesuai kriteria desain dan parameter yang sudah ditentukan.

Tabel 5.1 Pembobotan alternatif

Sumber : dokumentasi penulis, 2017

Kriteria/ Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Aplikasi konsep permainan	0,38	Bentuk papan ular tangga pada lantai	Very good	9	3,42	Very good	9	3,42	Very good	9	3,42
		Elemen ular	Good	8	3,04	Good	8	3,04	Good	7	2,66
		Elemen tangga	Very good	9	3,42	Good	8	3,04	Good	8	3,04
		Elemen dadau	Good	8	3,04	Good	8	3,04	Good	7	2,66
		Elemen bidak	Good	7	2,66	Good	8	3,04	Good	8	3,04
		warna	Very good	9	3,42	Good	7	2,66	Good	7	2,66
Jumlah tempat duduk	0,35	Jumlah meja dan kursi	Very good	9	3,15	Good	8	2,8	dan Good	7	2,45
Industrial	0,27	Material	Good	8	2,16	Very good	9	2,43	Good	8	2,16
		Warna	Good	8	2,16	Good	8	2,16	Very good	9	2,43
OVERALL VALUE UTILITY			26,47			25,63			24,52		

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa alternatif satu merupakan denah terbaik yang digunakan sebagai denah terpilih menurut kriteria dan parameter yang telah ditentukan dengan nilai total 26,47.

#### 5.2 Pengembangan Layout Terpilih

Berdasarkan layout dan konsep yang diusulkan pada saat kolokium satu penulis memperoleh masukan untuk mempertimbangkan konsep yang diusulkan. Sehingga penulis membuat konsep yang baru yaitu konsep bermain permainan tradisional. Layout yang digunakan merupakan layout terpilih namun terdapat perubahan pada layout furnitur area makan yang menyesuaikan dengan konsep permainan tradisional Indonesia. Area cafe merupakan area utama yang akan paling banyak terjadi aktivitas dan interaksi pengunjung. Layout terpilih kemudian dikembangkan melalui gagasan-gagasan desain tentang elemen pembentuk ruang, furniture dan estetis.



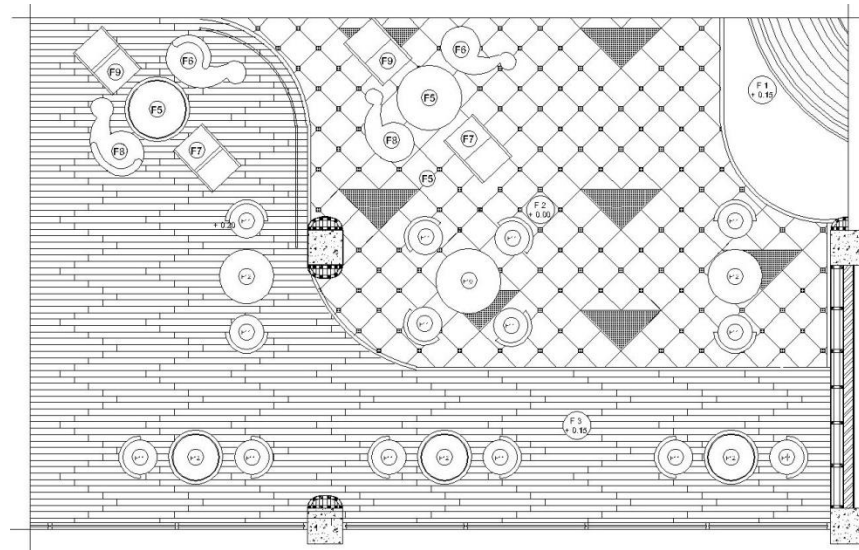
Gagasan untuk pengaplikasian konsep pada *cafe* adalah dengan desain furnitur pada kafe yang memiliki bentuk menyerupai permainan tradisional Indonesia. Pada furnitur area makan kafe memiliki beberapa bentuk permainan tradisional Indonesia antara lain kursi dan meja yang dibentuk menyerupai permainan *gasing* dengan menggunakan material rotan yang dikombinasikan dengan bantalan yang menggunakan material kain bludru berwarna, biru tua, hijau tua dan marun. Terdapat kursi yang berbentuk bekel yang berwarna merah, merah muda, hijau, jingga dan krem dengan meja yang memiliki *top table* yang memiliki motif menyerupai permukaan bola bekel. Selain itu terdapat area maka yang berbetik menyerupai permainan congklak/dakon, sehingga untuk bisa merasakan area ini pengunjung harus duduk lesehan pada area yang menyerupai lubang pada permainan congklak/dakon. Lighting yang digunakan menggunakan aplikasi permainan *gasing*, dakon dan damar kurung sebagai identitas lokasi kafe yang terletak di Gresik.

Elemen interior pada kafe ini menggunakan aplikasi permainan layang-layang besar yang memiliki ekor yang dibentuk tiga dimensi menggunakan material kain katun berwarna jingga, jingga kemerahan dan kuning. Selain itu terdapat ambalan yang menyerupai permainan egrang untuk meletakkan fram yang menjelaskan beberapa permainan tradisional Indonesia. Warna yang digunakan merupakan warna biru muda, hijau tua, jingga, merah muda dan putih kekuningan sebagai pengaplikasian digitarian.

### 5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

Area terpilih 1 merupakan area yang terletak pada lantai satu bagian kanan yang berdekatan dengan area bar. merupakan area makan yang memiliki kursi berbentuk bekel dan *gasing*.

### 5.3.1 Layout Furnitur



*Gambar 5.7 Denah Area Terpilih 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Area ini merupakan area makan kafe yang terletak di sebelah kanan berdekatan dengan area bar dan kamar mandi. Memiliki kapasitas 18 tempat duduk terdiri dari 3 area dengan 4 tempat duduk dan 3 area dengan 2 tempat duduk. Area dengan 4 tempat duduk memiliki konsep permainan bekel sehingga kursi pada area ini didesain menyerupai bekel dan meja dengan *top table* yang memiliki motif bola bekel. Sedangkan area dengan kapasitas 2 tempat duduk terletak berdekatan dengan jendela dan memiliki level lantai 150 mm dengan desain kursi dan meja menyerupai permainan gasing.



### 5.3.2 Gambar 3D

Area terpilih 1 merupakan area makan dengan konsep permainan bola bekel, gasing dan layang-layang. Area ini berdekatan dengan jendela , kamar mandi dan area bar. dinding pada area ini menggunakan finishing cat tembok berwarna putih dengan motif persegi panjang berwarna hijau dan motif titik berwarna hitam. Lantai pada area ini menggunakan finishing keramik dengan ukuran 40x40 berwarna putih yang dikombinasikan dengan kelereng berwarna hitam yang disusun berbentuk segitiga yang dilengkapi dengan lampu led *strip* yang mengelilingi segitiga untuk membangun suasana yang dramatis. Plafon pada area ini menggunakan *gypsum* dengan ukuran 60x60 cm dengan finishing cat berwarna putih, *up ceiling* dengan tinggi 10 cm finishing cat berwarna putih serta *down ceiling* dengan finishing cat berwarna abu-abu.



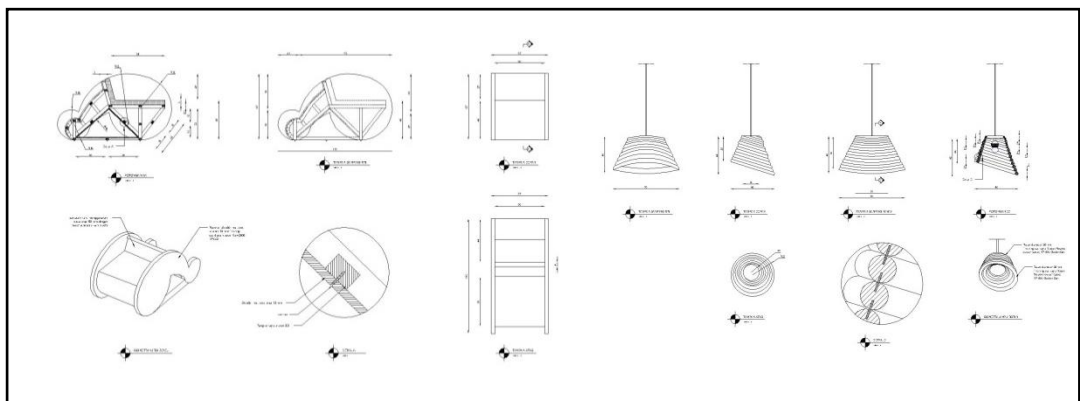
*Gambar 5.8 Ruang Terpilih 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 5.9 Area Terpilih 1  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

### 5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior

Pada area lantai 1 area dengan kapasitas 4 tempat duduk menggunakan konsep permainan bekel untuk kursi dengan menggunakan material multiplek dengan finishing duco cat berwarna merah muda, merah dan krem. Meja pada area ini menggunakan *top table* dengan material multiplek yang difinishing campuran resin berwarna putih, abu-abu, merah muda dan merah. Pada area dengan kapasitas 2 tempat duduk menggunakan konsep permainan gasing dengan material rotan yang difinishing pernis dengan bantalan yang terbuat dari kain bludru berwarna biru tua, hijau tua dan marun.



*Gambar 5.10 Gambar kerja kursi bekel dan lampu gasing  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



Elemen interior pada area ini terletak di dinding dan plafon. Pada dinding terdapat elemen interior berupa lingkaran dengan tebal 5 cm yang membentuk bola dan terdapat lampu led strip yang mengelilingi lingkaran. Pada plafon terdapat elemen interior dengan bentuk layang-layang dengan motif strip berwarna abu-abu menggunakan material mdf dan metal *cutting*. Terdapat ekor layang-layang yang dibentuk seolah-olah tiga dimensi menggunakan material mdf dan kain katun berwarna jingga, jingga kemerahan dan kuning serta terdapat led strip sepanjang elemen interior yang berbentuk ekor layang-layang.



*Gambar 5.11 Furnitur dan elemen interior Area Terpilih 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



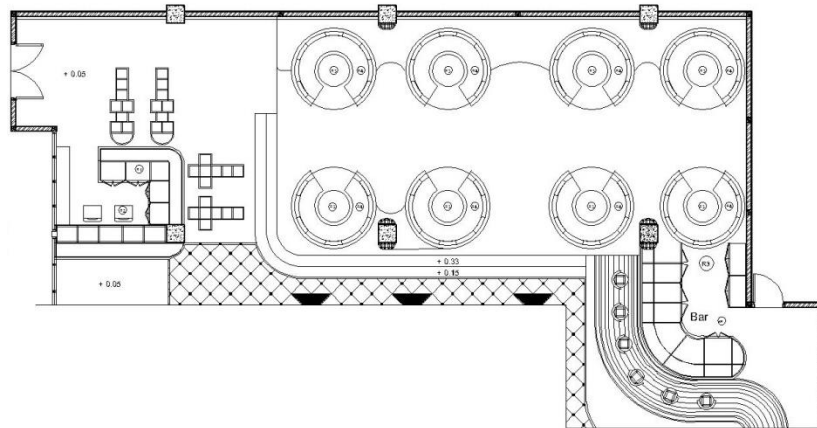
*Gambar 5.12 Furnitur dan elemen interior Area Terpilih 1*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



## 5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

Area terpilih 2 merupakan area kasir, area makan dan area bar. Area kasir terletak pada sebelah kanan pintu masuk. Pengunjung bisa memperoleh informasi tentang makanan, transaksi maupun reservasi tempat duduk. Sebelah kanan kasir terdapat area makan dan area bar.

### 5.4.1 Layout Furnitur



*Gambar 5.13 Denah Area Terpilih 2  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Area kasir terdapat meja kasir berbentuk “L” dengan kapasitas dua karyawan. Pada area makan memiliki kapasitas 30 pengunjung, satu meja makan bisa digunakan untuk 5 pengunjung dengan duduk secara lesehan. Pada area ini pengunjung harus menaiki level lantai lalu menuruni satu anak tangga untuk menikmati suasana makan di lubang yang menyerupai lubang permainan congklak/ dakon. Pada area bar memiliki meja berbentuk “L” dengan lengkungan pada bagian siku dengan kapasitas 6 pengunjung. Area bar berdekatan dengan dapur sehingga memudahkan barista untuk berkoordinasi dengan karyawan dapur.





### 5.4.2 Gambar 3D

Area kasir memiliki *backdrop* dengan motif jaring persegi menggunakan material besi tabung dengan finishing cat berwarna hitam serta terdapat logo kafe berwarna hitam. Lantai area kasir menggunakan plesteran semen, terdapat gambar permainan engklek menggunakan cat berwarna putih menghadap ke meja kasir. Pada area makan didesain berbentuk cekungan menyerupai cekungan pada permainan congklak/ dakon. Lantai area makan menggunakan *finishing vinyl* dengan level lantai setinggi 51 cm dengan ketinggian anak tangga 15 cm dan 18 cm. Area ini mengharuskan pengunjung untuk duduk lesehan sehingga harus menyimpan alas kaki, sehingga terdapat area simpan alas kaki di bawah tangga.



Gambar 5.14 Area Terpilih 2  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017

Dinding area ini menggunakan finishing cat tembok berwarna putih serta terdapat mural gambar permainan tradisional seperti egrang, congklak/ dakon dan layang-layang. Pada setiap gambar terdapat kalimat motivasi atau humor yang dengan lampu spot. Pada kolom bangunan cat dengan motif garis vertikal berwarna hitam dan putih. Plafon area ini menggunakan gipsum ukuran 60x60 cm.



*Gambar 5.15 Area Terpilih 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Lantai area bar menggunakan finishing plesteran semen dengan ketinggian level 15 cm dengan motif garis lengkung berwarna jingga, jingga kemerahan dan kuning. Dinding area bar menggunakan finishing keramik berwarna putih dan cat tembok berwarna hitam dan putih dengan motif garis vertikal.

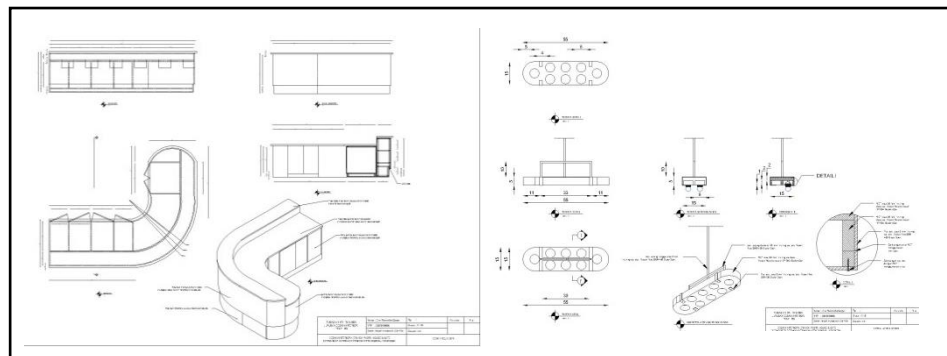


*Gambar 5.16 Area Terpilih 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



### 5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior

Meja kasir berbentuk “L” melengkung pada bagian siku dengan motif bendera finish pada bagian depan berwarna hitam dan putih. Pada bagian depan kasir terdapat ambalan berbentuk egrang yang menjelaskan beberapa permainan tradisional Indonesia. Pada area makan kursi berbentuk lingkaran sebagai representasi bentuk cekungan pada permainan dakon. Pada area ini menggunakan meja lingkaran berwarna putih kekuningan. Meja bar berbentuk “L” dengan lengkungan pada bagian siku dengan motif garis vertikal berwarna hitam dan putih.



*Gambar 5.17 Gambar kerja meja bar dan lampu dakon*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 5.18 Area Terpilih 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Pada area makan terdapat elemen interior berupa bentuk awan berwarna biru dan layang-layang berwarna kuning. Pada area bar terdapat typografi dengan tulisan “ The Traditional GAME” menggunakan material mdf dengan finishing pernis.



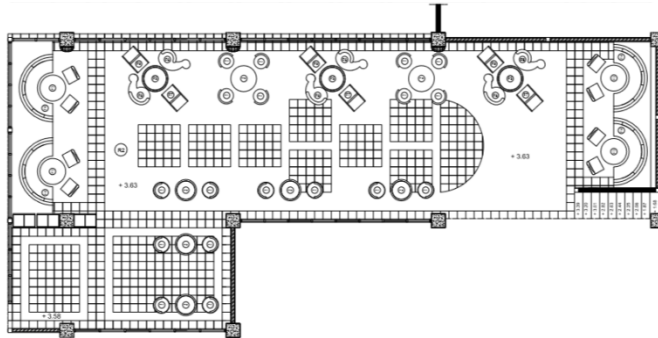
*Gambar 5.19 Area Terpilih 2*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

### **5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3**

Pada lantai dua terdapat beberapa area, antara lain area kafe kamar mandi, ruang kontrol audio visual, ruang manager, ruang owner dan musholla. Ruang terpilih 3 merupakan area kafe yang terletak di lantai dua, memiliki kapasitas 50 orang pengunjung. Pada area kafe lantai dua merupakan *smoking area*, sehingga penghawaan ruangan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berasal dari angin yang masuk melalui jendela dan penghawaan buatan berasal dari kipas angin.



### 5.5.1 Layout furnitur



*Gambar 5.20 Denah Area Terpilih 3*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Area kafe lantai dua memiliki kapasitas 50 orang pengunjung dengan beragam variasi layout tempat duduk. Terdapat 4 area dengan tempat duduk berbentuk sofa setengah lingkaran yang merepresentasikan bentuk dari cekungan pada permainan congklak yang dikombinasikan dengan dua buah kursi dengan material besi tabung, tiga area tempat duduk dengan kapasitas empat orang pengunjung berbentuk permainan bekel. Dua area dengan kapasitas empat orang dan dua orang pengunjung berbentuk permainan gasing yang menggunakan material anyaman rotan.

### 5.5.2 Gambar 3D

Pada area makan yang terletak pada lantai dua terdapat beberapa area dengan bentuk yang berbeda antara lain area makan dengan furnitur berbentuk gasing, dakon dan congklak. Furnitur area makan yang berdekatan dengan pintu masuk didesain menyerupai bentuk gasing menggunakan material rotan, besi dan multiplek sebagai *top table*. Dinding pada area ini menggunakan finishing keramik ukuran 10x10 cm berwarna putih dengan aksentasi garis horisontal menggunakan keramik ukuran 10x10 cm berwarna hitam. Pada dinding area ini terdapat logo kafe yang menggunakan material akrilik berwarna hitam serta beberapa siluet bentuk permainan tradisional seperti layang, dakon dan bekel menggunakan material akrilik berwarna biru muda. Lantai area ini menggunakan motif papan catur dengan material keramik



berwarna *peach* dan putih. Plafon area ini terdapat instalasi berbentuk layang-layang menggunakan material rotan dan kain spandek berwarna abu-abu dan putih. Diatas meja makan terdapat lampu gantung yang berbentuk menyerupai permainan gasing menggunakan material rotan dengan finishing cat berwarna biru muda, kuning, jingga, biru tua dan hijau. Pada area ini terdapat rak yang menggunakan material besi dan kayu pinus sebagai sekat dengan area makan dengan bentuk menyerupai permainan dakon.



Gambar 5.21 Area Terpilih 3  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017

Pada area dengan bentuk menyerupai dakon menggunakan furnitur sofa dengan bentuk setengah lingkaran. Bentuk setengah lingkaran sebagai representasi bentuk cekungan ada permainan dakon. Pada area ini juga menggunakan kursi dengan material besi yang difinishing cat besi berwarna jingga dengan bantalan menggunakan sofa yang difinishing kain berwarna *peach*. Lantai pada area ini menggunakan finishing keramik berwarna biru muda. Plafon pada area ini terdapat instalasi lampu dengan bentuk lingkaran yang disusun menyerupai susunan cekungan pada permainan dakon. Instalasi ini menggunakan material plat besi dengan finishing cat besi berwarna putih kekuningan serta menggunakan led strip *warm white* yang mengelilingi pada bagian tengah. Untuk penerangan



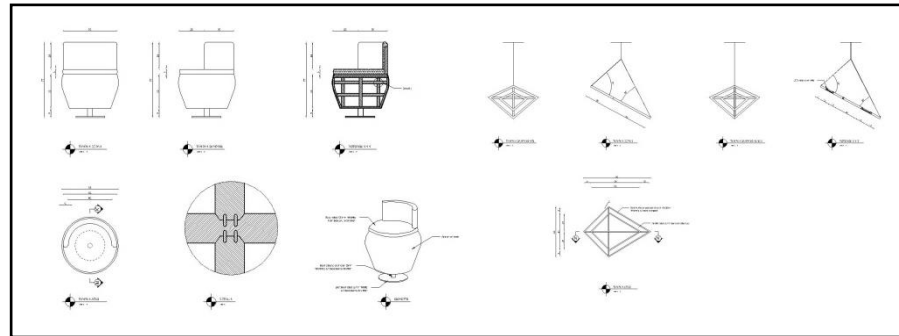
pada area ini menggunakan lampu gantung dengan bentuk permainan dakon yang menggunakan material mdf finishing cat berwarna coklat muda.



*Gambar 5.22 Area Terpilih 3  
Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

### 5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Interior

Pada area makan yang terletak pada lantai dua terdapat beberapa bentuk furnitur yang menenterupai permainan tradisional, antara lain sofa berbentuk setengan lingkaran sebagai representasi cekungan pada permainan dakon, kursi berbentuk gasing dan biji bekel. Sofa berbentuk setengah lingkaran menggunakan material kayu 2/3 sebagai rangka dan multiplek dengan finishing hpl motif kayu. Bantalan sofa menggunakan busa tebal 5 cm dengan finishing kain bludru berwarna biru muda. Kursi berbentuk gasing menggunakan material rotan dengan finishing natural dengan bantalan menggunakan busa tebal 5 cm finishing kain bludru berwarna biru muda dan *peach*. Kursi berbentuk biji bekel menggunakan material multiplek dan rangka kayu 2/3 finishing cat duco berwarna biru muda dan *peach*. Serta bantalan kursi menggunakan busa tebal 5 cm finishing kain bludru berwarna merah dan biru muda.



*Gambar 5.23 Gambar kerja kursi gasing dan lampu layang-layang*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*



*Gambar 5.24 Area Terpilih 3*  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2017*

Selain memiliki beberapa bentuk furnitur analogi permainan tradisional jug terdapat elemen interior yang merepresentasikan bentuk permainan tradisioan, antara lain layang-layang, dakon/congklak dan engklek. Plafon pada area pintu masuk terdapat instalasi berbentuk layang-layang menggunakan material rotan dan kain spandek serta ekor layang-layang yang sedikit jatuh dibawah plafon. Selain instalasi layang-layang, pada plafon terdapat instalasi lampu yang berbentuk lingkaran yang disusun menyerupai susunan cekungan pada permainan dakon. Instalasi ini menggunakan material plat besi dengan finishing cat besi berwarna kuning keputihan dan





hijau muda. Lantai pada lantai dua menggunakan material keramik yang disusun dengan bentuk permainan engklek berwarna putih kekuningan.



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Pembahasan mengenai perencanaan desain kafe berkonsep bermain permainan tradisional Indonesia diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep bermain permainan tradisional Indonesia dengan tema digitarian bisa menjadi sebuah konsep desain baru karena belum banyak kafe yang menggunakan permainan tradisional sebagai konsep desain interior kafe.
2. Permainan tradisional diaplikasikan pada bentuk kursi, meja, *lighting* dan elemen interior. Misalnya, kursi dengan bentuk biji bekel, kursi dengan bentuk gasing, lampu gantung dengan bentuk congklak, lampu gantung dengan bentuk layang-layang.
3. Tema digitarian merupakan salah satu tren tema desain interior yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF), sehingga bisa diaplikasikan sebagai alternatif tema baru untuk konsep desain interior kafe.
4. Konsep bermain permainan tradisional dan tema digitarian bisa dikombinasikan menjadi konsep desain interior karena memiliki karakter yang hampir sama yaitu bentuk permainan tradisional yang *playful* dan tema digitarian memiliki ciri khas warna pastel yang merepresentasikan konsep *playful*.
5. Hasil dari proses desain ini adalah perencanaan desain interior area makan lantai satu dan dua serta area bar yang memperhatikan estetika bentuk permainan tradisional pada bentuk furnitur dan elemen interior yang dikombinasikan dengan tema digitarian.



## 6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam proses desain interior kafe berkonsep bermain permainan tradisional Indonesia sebagai berikut :

1. Manajemen anggaran biaya perlu memperhatikan pemilihan material yang ekonomis dan efisien karena desain yang mayoritas berbentuk melengkung.
2. Munculnya kafe baru yang membuat konsep desain interior yang beragam harus ditanggapi positif oleh pemilik usaha kafe dengan membuat konsep desain interior yang baru untuk mengatasi kebosanan pengunjung/ kafe.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Abd Rahman. 2005. *Pengantar Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baraban, Regina.S dan Durocher, Joseph. F. (2001). *2 edition. Succesful Restaurant Design*, Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Bishop, Julia C. Dan Curtis Mavis. (Eds) 2005. *Permainan Anak-anak Zaman Sekarag di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Grasindo.
- [6] Ching, Francis D.K . 2012. *Kamus Visual Arsitektur*. Jakarta : Erlangga.
- Danandjaja, James. 1987. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Jevalitera.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd.
- Ritonga, Rahman. 1997. *Statistika untuk Penelitian Psikologi dan Penelitian*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Soekresno. 2000. *Manajemen Food and Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo



- Anindita, Syeila dan Rucitra, Anggra Ayu. 2016. “ Desain Interior VAG  
Cafe and Carwash dengan Langgam Industrial Bernuansa *Custom Culture* “ Jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 5, No. 2.
- B, Lamria Hana dan Hawari, Firman. 2016. “ Desain Interior *Cat Cafe*  
dan *Cat Store* Berkonsep *Fun Playground* dengan Furnitur Segitiga”  
Jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 5, No. 2.
- Fitriani, Aprilia dan Endrotomo. 2014. “ Pendekatan Rancang Metafora  
dalam Perancangan Kafe dan Karaoke” Jurnal Sains dan Seni ITS,  
Vol. 3, No. 2. [13] Senjaya, Vivie, Samuel, Hatane, S.E, Dharmayanti,  
Diah. 2013 “PENGARUH CUSTOMER EXPERIENCE QUALITY  
TERHADAP CUSTOMER SATISFACTION & CUSTOMER  
LOYALTY DI KAFE EXCELSO TUNJUNGAN PLAZA  
SURABAYA: PERSPEKTIF B2C” Jurnal Manajemen Pemasaran  
PETRA Vol. 1, No. 1, 1-15
- Meldarianda, Resti. 2010. “PENGARUH STORE ATMOSPHERE  
TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN PADA RESORT CAFÉ  
ATMOSPHERE BANDUNG” Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE), Vol.  
17, No. 2, Hal. 97 – 108
- Greyzone Trend Forecasting 2017-2018 oleh Badan Ekonomi Kreatif  
Indonesia tahun 2017
- <https://www.zomato.com/jakarta/bottega-ristorante-kuningan/info>
- <http://www.sendokgarpu.com/restaurant/5007#sthash.TdXqQQao.dpuf>
- <http://widisudharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html>
- <https://id.pinterest.com/>
- <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html>
- <http://interiorzine.com/category/interior-decorating>
- <https://azzamaviero.com/permainan-tradisional-jawa-timu>
- <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>
- <https://lbbkapurputih.wordpress.com/2012/06/06/permainan-tradisional-indonesia/>



<http://permainantradisional1.blogspot.com/2013/01/permainan-tradisional-gasing.html>

[http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan\\_bola\\_bekel\\_game\\_tradisional\\_yang\\_semakin\\_langka/](http://www.indogamers.com/read/19/02/2013/6960/permainan_bola_bekel_game_tradisional_yang_semakin_langka/)

<https://anakjajan.com/2015/05/08/bottega-ristorante-kuningan-jakarta/>



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Daftar kafe di Gresik
2. Rencana anggaran biaya
3. Harga satuan pokok kegiatan
4. Denah keseluruhan terpilih
5. Denah terpilih 1
6. Perspektif denah terpilih 1
7. Denah terpilih 2
8. Perspektif denah terpilih 2
9. Denah terpilih 3
10. Perspektif denah terpilih 3





*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

### 2.1.4 Kafe di Kabupaten Gresik

*Tabel 2.1 Daftar Restoran & Kafe di Gresik*

Sumber : [http://gresikkab.go.id/infokota/daftar\\_restoran](http://gresikkab.go.id/infokota/daftar_restoran), 2015

NO	NAMA CAFÉ / RESTO	ALAMAT CAFÉ / RESTO
1	RM. BEBEK SLAMET	Jl. Jawa GKB Gresik
2	RM. SAMI RAWUH	JL. R.A Kartini No. 226 Gresik
3	WARUNG PAK JAS	JL. Veteran No. 227 Gresik
4	DEPOT MIE SUNDARI	JL.Jaksa Agung Suprpto No. 91 Gresik
5	RM. AYAM BAKAR WONG SOLO	JL. A. Yani No. 59 Gresik
6	RM. PAK ELAN II	JL. Veteran No. 100 Gresik
7	RM. SEGOROMADU	JL. Veteran Gresik
8	RM. SUMATERA	JL.Sumatera Terminal GKB Gresik
9	RM. BEBEK PAK ENDUT	JL. Jawa GKB Gresik
10	RM. SEDERHANA	JL. Kapten Dulasim Gresik
11	RM. CARITA	JL. JAWA GKB GRESIK
12	MC. DONALD	JL. Veteran 1 Gresik
13	RM. PAK D'	JL. DR. WAHIDIN SUDIROHUSODO 120 GRESIK
14	RM. CIANJUR	JL. VETERAN No. 157 GRESIK
15	RM. APUNG RAHMAWATI	JL. DR. WAHIDIN SUDIROHUSODO
16	DEPOT TEPAK TEMEN	JL. KALIMANTAN SUKOMULYO
17	BAKSO GIMAN	JL. JAWA GKB GRESIK
18	PIZZA BAKERY DELFINO	JL. JAWA GKB GRESIK
19	RM. AYAM PENYET SURABAYA	Jl. Jawa No 108 Gresik Kota Baru
20	KOBER MIE SETAN	Jl. Sulawesi No.2 GKB, Gresik
21	MIE PECUT	Jl. Kalimantan No.168 GKB Gresik
22	Waroeng Legend	Jl. Veteran Gresik
23	Warung Leko	Jl. RA Kartini Gresik
24	Sop Buntut & Iga Bakar Borobudur	Jl. Kalimantan GKB Gresik
25	Martabak Mercon	Jl. Lamongan GKB Gresik
26	RM. Pawon Cabe	Jl. Panglima Sudirman Gresik
27	RM. Nasi Krawu Buk Timan	Jl. Wahidin Sudiro Husodo (dekat pintu masuk tol)
28	RM. Bebek Asmara	Jl.Raya Hulaan-Menganti
29	Bebek Goreng Lepas Tulang "Cak Salem"	Jl. Gubernur Suryo No.60 Gresik
30	Ichi Sushi	Jl. Kalimantan GKB Gresik

31	GIRI HILLS COFFEE	Jl. Awikoen Tirta No.2, Ngargosari, Kebomas-Gresik
32	Warung Bambu	Jl. Jawa No. 92 GKB Gresik
33	D'COST	MALL Gresik Lantai 2 Jl. Gubernur Suryo Gresik
34	RM. Sambal Solid	Jl. Jawa No.28 GKB Gresik
35	RM. Karunia	Jl. Veteran 110 A Gresik
36	PHD (Pizza Hut Delivery)	Jl. RA Kartini No.286 Gresik
37	Cwie Mie Malang 88 GKB	Jl. Kalimantan no. 123 GKB Gresik
38	Bledeg Cafe & Resto Gresik	Jl. Usman Sadar 112 Open 10.00-23.30 Jl. Brotonegoro 138-140 GKB Open 12.00-22.00
39	Tretazze Coffee	Jl. Kalimantan Kav 77-79 GKB
40	The OldMan Coffe	Jl.AIS Nasution, Ruko Grand Kartini No. 33
41	MIE AKHIRAT	Jl Jawa N0. 76 GKB
42	Panties Pizza Gresik	Jl. Kalimantan No. 74 GKB
43	Agkringan Jogja	Jl. Jawa 108 GKB
53	Ayam Geprek Mbok Judes	Jl. Usman Sadar No. 139 Gresik
54	Bebek Sinjay	Jl. Kalimantan No.51 GKB - Gresik
55	Warung Sambel Uleg Sabar Menanti	Jl. Sunan Giri Kawisanyar Kebomas - Gresik
56	Warung Griya Assery	Jl. Malik Ibrahim 45 Gresik
57	Warung Master Chef Kwitiau (Kwitiau Goreng)	Perumahan Pondok Permata Suci (PPS) Gresik
58	Warung Pak Kasan Sembilang	Mangare - Bungah - Gresik
59	Warung Kuntul Goreng	Jl. Raya Sembayat Manyar - Gresik
60	Nasi Krawu Bu Tiban	Jl. KH. Abdul Karim Jl. Veteran II Jl. Gubernur Suryo
61	RM. Handayani	Jl. Dr. Wahidin SH, Komplek Ruko Green Garden, Gresik
62	CAFÉ BUKIT AWAN	Jl. Qomaruddin HH No. 26 Gresik
63	Oeblic Café	Jl. Rajawali, GKA
64	Grisseeold Café	Jl. Basuki Rahmat No. 7 Gresik
65	Veranda Café & Pasta House	Jl. Jawa No.96 GKB-Gresik
66	Red and Café Resto	Jl. Sumatera GKB-Gresik
67	Café Bukit Bintang	Sidomoro, Kebomas-Gresik
68	Café Bola	Jl. Sunan Giri, Kebomas-Gresik
69	Capanyolla Caffé	Jl. Usman Sadar No. 126 Gresik
70	Café Triple Six	Jl. Pedukan Suci, Manyar-Gresik
71	Warkop Akasia	Pulopancikan-Gresik
72	Nues Café & Resto	Jl. Kalimantan No. 190 GKB-Gresik

73	Kedai Puncak Kopi Putri Cempo	Jl. Awikoen Tirta, Ngargosari, Kebomas-Gresik
74	Stone Art Café	Jl. Kalimantan No. 137 GKB-Gresik
75	WCP Coffe & Resto	Jl. Jawa No.18 GKB-Gresik
76	Assalamu'alaikum Coffe Pucem	Jl. Awikoen Tirta No.2, Ngargosari, Kebomas-Gresik
77	Kopja Caffé 008	Jl. Brotonegoro No. 1 GKB-Gresik
78	Glacier	Jl. Jenderal Ahmad Yani No.10 Gresik
79	Kopja Caffé 007	Jl. Pemuda, Sidayu-Gresik
80	Terrace Kedai	Jl. Jawa No. 73 GKB-Gresik
81	Nox Café	Jl. Awikoen Tirta No.2, Ngargosari, Kebomas-Gresik
82	Xina Bun Bakeshope and Café	Jl. KH. Fakhri Usman No. 7 Gresik
83	Warkop CR1 (Cak Ri)	Ruko KIG, Gresik
84	Mokko Factory	Jl. Raya Veteran No.9 Gresik
85	Warkop Pojok	Jl. Gubernur Suryo No. 10 Gresik
86	Yellow Cafe	Jl. Dr. Wahidin SH No. 356 Gresik
87	Bola Cafe & Resto	Jl. Dr. Wahidin SH No. 788, Komplek Ruko Green Garden Blok A1/1-2 Gresik
88	D'Chili	Jl. Dr. Wahidin SH Kebomas-Gresik
89	Kedai Es	Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 71, Gresik
90	Kedai Delfino	JL. JAWA GKB GRESIK
91	STMJ Kedanyang Gresik	Jl. Raya Kedanyang, Kebomas - Gresik
92	Omah Damar	Jl. Nyai Ageng Arem-Arem No. 22 Gresik
93	Es Duren - Duren	Jl. KH. Hasyim Asy'ari No. 10 Gresik
94	Milkmoo GKB	Jl. Kalimantan No. 131 GKB-Gresik
95	Hoomey	Jl. Jawa No. 98 GKB-Gresik
96	Cafe Ijo	Jl. Dr. Wahidin SH. No. 83 Gresik
97	Pring Gading	Jl. Mayjend Sungkono No. 57-58, Kebomas - Gresik
98	Kedai 27	Jl. Jawa No. 26 GKB - Gresik
99	STMJ PPS Suci	Jl. Raya Berlian Biru, PPS-Gresik
100	Milkteaco	Jl. Jawa No.108 GKB-Gresik
101	Roomah Cafe Management	Perumahan Griya Suci Permai Baru Blok A1/13, Suci-Gresik
102	Happy Cafe	Jl. Sunan Giri, Kebomas-Gresik
103	Terminal Bakso	Jl. Proklamasi No.12 Gresik
104	Warung Lesehan Segoro Madu	Jl. Veteran No. 231 Gresik
105	Nasi Bebek Bu Jayanti	Jl. Mayjen Sungkono, Kebomas - Gresik
106	Waroeng Ajwa	Jl. Ahmad Yani No. 55 Gresik
107	Bakso Kaki Sapi	Jl. Kalimantan No.151 GKB-Gresik
108	Bakso Solo Jumbo	Jl. Dr. Soetomo Gresik
109	Chicken Corner	Ruko Grand Kartini 2 - 2A Gresik

110	Cafe Holic	Jl. Samarinda No.1 GKB-Gresik
111	Ampera Gelora Indah	Jl. Panglima Sudirman No.66 Gresik
112	Nasi Krawu Bu Rida	Jl. Samanhudi No.47-49 Gresik
113	Mie Ayam Valentine	Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 2, Gresik
114	Warkop Cak Sholeh	Jl. Sunan Giri, Kebomas-Gresik
115	Depot Nasi Krawu Bu Rika	Jl. Pahlawan No.18 A Gresik
116	Pohong Keju 99	Jl. Dr. Wahidin SH. No. 11 Gresik
117	Resto Joyo Hartono	Perum Grand Verona Regency, Bunder-Gresik
118	Hisana Fried Chicken	Jl. KH. Kholil, Gresik
119	Bebek Rahayu	Jl. Gubernur Suryo No. 81 Gresik
120	Waroeng Oeleg Wolulas	Jl. Proklamasi No.67 Gresik
121	Aqiqah Gresik (Nurul Hayat)	Jl. Siti Fatimah Binti Maimun Gg. Tambang II No. 9 GKB-Gresik
122	Bakso Haji Giman	Jl. Sindujoyo No. 138A Gresik
123	Mie Mbledozz	Jl. Kalimantan No. 67 GKB-Gresik
124	Depot Hidayah	Jl. HOS Cokroaminoto No.4 Gresik
125	Warung Purnama Jaya	Jl. Usman Sadar No. 154 Gresik
126	Bumbu Jangkep	Jl. Raya Bunder No. 16 Gresik
127	Warung Sedap	Jl. Dr. Setia Budi, Gresik
128	Bakso Kedanyang	Perum GKGA, Jl. Raya Kedanyang No. 6, Kedanyang-Kebomas-Gresik
129	Nasi Krawu Bu Zainab	Jl. KH. Kholil No. 98 Gresik
130	Jawa Rasa	Jl. Enggano Barat 1-2 GKB, Gresik
131	Ice Cream Telo Gresik	Jl. Raya Veteran No.93 Gresik
132	Warung Musafir - Spesial Bandeng Asap	Jl. Raya Gresik - Lamongan
133	Pusat Oleh-oleh Rahmawati	Jl. Raya Gresik - Lamongan
134	Depot Firdaus	Jl. Raya Sukomulyo, Manyar - Gresik
135	Warung Sedap Agni	Jl. Raya Watangrejo No. 25, Ambeng-ambeng Watang Rejo, Duduk Sampeyan - Gresik
136	Amanda Brownies	Jl. Dr. Soetomo No. 106 Gresik
137	Planet Cyber	Jl. Kalimantan No-65 GKB-Gresik
138	Eva Bakery	Jl. Dr.soetomo No 104 Gresik
139	Roti Maryam Salman	Jl.Brotonegoro Barat,GKB-Gresik
140	Roti Boy	Jl. Gubernur Suryo Gresik
141	Rawon Pak Di	Jl. Gubernur Sur Gresik
142	Bakso Pojok	Jl. Gubernur Suryo N0-108 Gresik
143	Depot kare ayam kampung 1950	Jl. Raya Brak Wadeng RT-01 RW-09,Wadeng-Sidayu-Gresik
144	Warung Purnama Jaya (Soto kikir pak manjung)	Jl.Usman sadar no.154 Gresik

145	Nasi Krawu Habbah Sufa (Putra Buksu)	Jl. Panglima Sudirman No-14 Gresik
146	D-Lodji Resto & Ice Cream	Jl. Basuki Rahmat No.10 Gresik

**RENCANA ANGGARAN BIAYA**  
**DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL**  
**INDONESIA**

RUANG TERPILIH 2

No	ITEM PEKERJAAN	VOL	SAT	HARGA SAT	HARGA
1	2	3	4	5	6
<b>A</b>	<b>Pekerjaan Lantai</b>				
	pengurukan pasir (padat)	5,56	m3	214.820,00	1194399,2
	Plesteran semen	147,66	m2	259.572,30	38328445,82
	Pemasangan lantai keramin uk. 30x30 cm	20,39	m2	318.155,13	6487183,101
	pemasangan level lantai				
	pemasangan rangka kayu	42,73	m3	488.576,20	20876861,03
	pemasangan finishing level	94,96	m2	793549,2	75355432,03
<b>B</b>	<b>Pekerjaan Dinding</b>				
	Pengecatan dinding	147,33	m2	37.130,40	5470421,832
	Mural dinding	47,32	m2	250.000,00	11830000
<b>C</b>	<b>Pekerjaan Plafon</b>				
	Pembuatan ceiling hollow, gypsumboard 9mm	31,9	m2	337.063,84	10752336,5
	Pengecatan plafon	31,9	m2	37.130,40	1184459,76
<b>D</b>	<b>Pekerjaan Furnitur</b>				
	Pembuatan sofa lingkaran	8	set	5.000.000,00	40000000
	Pembuatan meja makan lingkaran	8	buah	850.000,00	6800000
	Pembuatan rak besi	3	buah	1.250.000,00	3750000
	Pembuatan meja bar	1	buah	750.000,00	750000
	Pembuatan kursi bar	5	buah	1.500.000,00	7500000
	Pembuatan meja pantry	1	buah	500.000,00	500000
<b>E</b>	<b>Pekerjaan Kelistrikan</b>				
	Instalasi titik lampu	46	titik	367.500,00	16905000
	instalasi titik stop kontak	7	titik	273.210,00	1912470
	Pemasangan saklar double	11	titik	83.210,40	915314,4
	Pemasangan lampu led bola	78	titik	179.727,00	14018706
	Pemasangan lampu downlight	30	titik	217.250,00	6517500
	Pemasangan stop kontak dinding	7	titik	114.920,40	804442,8
<b>F</b>	<b>Pekerjaan Lain-lain</b>				
	Pemasangan ceiling speaker	7	buah	151.710,00	1061970
	Pemasangan sprinkler	12	buah	91.710,00	1100520
	Pengadaan AC multisplit daikin 2,5 pk	4	buah	2.594.710,00	10378840
	Pengadaan CCTV dome	4	buah	544.710,00	2178840
	Pembuatan elemen estetis awan	15	buah	125.000,00	1875000

Pembuatan elemen estetis layang-layang	7	buah	315.000,00	2205000
Pembuatan elemen estetis typography	4	buah	200.000,00	800000
Pembuatan lampu gantung dakon	16	buah	525.000,00	8400000
			<b>Total RAB</b>	<b>299.853.142,46</b>



### HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN

No	Uraian Kegiatan	Koef.	Satuan	Harga Satuan	Harga
1	<b>Pengurugan Pasir (PADAT)</b>				
	Upah:				
	Mandor	0,01	O.H	158.000	1580
	Pembantu Tukang	0,3	O.H	110.000	33000
				<b>Jumlah:</b>	<b>34580</b>
	Bahan:				
	Pasir Urug	12	M3	150200	180240
				<b>Jumlah:</b>	<b>180240</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>214820</b>

2	<b>Plesteran semen</b>				
	Upah:				
	Mandor	0,035	O.H	158.000,00	5.530,00
	Kepala Tukang Batu	0,035	O.H	148.000,00	5.180,00
	Tukang Batu	0,35	O.H	121.000,00	42.350,00
	Pembantu Tukang	0,7	O.H	110.000,00	77.000,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>130.060,00</b>
	Bahan:				
	Semen PC 50 Kg	0,208	Zak	69.100,00	14.372,80
	Semen Berwarna Yiyitan	1,62	Kg	12.500,00	20.250,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	225.100,00	10.129,50
				<b>Jumlah:</b>	44,752,30
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>259.572,30</b>

3	<b>Pemasangan lantai keramin uk. 30x30 cm</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0,035	O.H	158.000,00	5.530,00
	Kepala Tukang Batu	0,035	O.H	148.000,00	5.180,00
	Tukang Batu	0,35	O.H	121.000,00	42.350,00
	Pembantu Tukang	0,7	O.H	110.000,00	77.000,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>130.060,00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Semen PC 50 Kg	0,208	Zak	69.100,00	14.372,80
	Semen Berwarna Yiyitan	1,62	Kg	12.500,00	20.250,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	225.100,00	10.129,50
	Keramik Lantai Uk. 40x40 cm	1,0683	M2	136.100,00	145.395,63
				<b>Jumlah:</b>	<b>188.095,13</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>318.155,13</b>

4	Lantai Papan / Balok kayu Kamper per m2				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0,0067	O.H	158.000,00	1.058,60
	Kepala Tukang Batu	0,0333	O.H	148.000,00	4.928,40
	Tukang Batu	0,3333	O.H	121.000,00	40.329,30
	Pembantu Tukang	0,1333	O.H	110.000,00	14.663,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>60.979,30</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Paku Klem (No 4) / Beton	0,75	Doz	19.800,00	14.850,00
	Kayu Kamper Balok 6/12, 6/15	0,0141	M3	7.219.000,00	101.787,90
	Kayu Kamper Papan 2/20, 4/10	0,033	M3	9.423.000,00	310.959,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>427.596,90</b>
					<b>488.576,20</b>

5	Pemasangan lantai Vinyl				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.0090	O.H	158.000,00	1.422,00
	Kepala Tukang Batu	0.0170	O.H	148.000,00	2.516,00
	Tukang Batu	0.1700	O.H	121.000,00	20.570,00
	Pembantu Tukang	0.1700	O.H	110.000,00	18.700,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>43.208,00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	taco vinyl warm cherry	1,05	M2	220.000,00	231000,00
	Lem Kayu	0,35	Kg	87.900,00	30.765,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>261765,00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>304973,00</b>

6	Pengecatan Dinding Dalam				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0,0025	O.H	158.000,00	395,00
	Kepala Tukang cat	0,0063	O.H	148.000,00	932,40
	Tukang cat	0,063	O.H	121.000,00	7.623,00
	Pembantu Tukang	0,025	O.H	110.000,00	2.750,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>11,700.40</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Cat Tembok Luar 2.5 Kg	0,1	Kaleng	203,100.00	20,310.00
	Dempul Tembok	0,1	Kg	34,500.00	3,450.00
	Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar	16,700.00	1,670.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>25,430.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>37,130.40</b>

7	<b>Pemasangan Plafond Kalsiboard Rangka Plafon Metal Furing</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.075	O.H	158.000,00	11,850.00
	Kepala Tukang cat	0.025	O.H	148.000,00	3,700.00
	Tukang cat	0.15	O.H	121.000,00	18,150.00
	Pembantu Tukang	0.25	O.H	110.000,00	27,500.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>61,200.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Besi Hollow 40 X 40 X 1.10 mm	0.75	Lonjor	97,300.00	72,975.00
	Besi Hollow 20 x 40 x 1.10 mm	2	Lonjor	73,700.00	147,400.00
	gypsumboard 9 mm (120x240 cm) by jayaboard	0.3819	Lembar	63,600.00	24,288.84
	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	4	Buah	7,800.00	31,200.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>275,863.84</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>337,063.84</b>

8	<b>Pengecatan plafon</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0,0025	O.H	158.000,00	395,00
	Kepala Tukang cat	0,0063	O.H	148.000,00	932,40
	Tukang cat	0,063	O.H	121.000,00	7.623,00
	Pembantu Tukang	0,025	O.H	110.000,00	2.750,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>11,700.40</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Cat Tembok Luar 2.5 Kg	0,1	Kaleng	203,100.00	20,310.00
	Dempul plafon	0,1	Kg	34,500.00	3,450.00
	Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar	16,700.00	1,670.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>25,430.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>37,130.40</b>

9	<b>Pemasangan Titik Lampu</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang cat	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang cat	0.5	O.H	121.000,00	60,500.00
	Pembantu Tukang	0.3	O.H	110.000,00	33,000.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>100,900.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	19,500.00	195,000.00
	Isolator	4	Unit	7,800.00	31,200.00
	Fiting Plafon	1	Buah	18,200.00	18,200.00
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	7,800.00	19,500.00
	T Doos Pvc	1	Buah	2,700.00	2,700.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>266,600.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>367,500.00</b>

10	<b>Pemasangan Titik Stop Kontak</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	19,500.00	195,000.00
	Stop Kontak	1	Unit	24,300.00	24,300.00
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	7,800.00	19,500.00
	T Doos Pvc	1	Buah	2,700.00	2,700.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>241,500.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>273,210.00</b>

11	<b>Pemasangan Saklar Ganda</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Buah	27,200.00	27,200.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>27,200.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>83,210.40</b>

12	<b>Pemasangan Lampu Pendistrian LED</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.25	O.H	158.000,00	39,500.00
	Tukang	0.25	O.H	121.000,00	30,250.00
	Pembantu Tukang	0.75	O.H	110.000,00	82,500.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>152,250.00</b>
	<b>Bahan/Material:</b>				
	Lampu LED philips A60	1		27.477	27.477
				<b>Jumlah:</b>	<b>27.477</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>179.727</b>

13	<b>Pemasangan Lampu DOWNLIGHT</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Mandor	0.25	O.H	158.000,00	39,500.00
	Tukang	0.25	O.H	121.000,00	30,250.00
	Pembantu Tukang	0.75	O.H	110.000,00	82,500.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>152,250.00</b>
	<b>Bahan/Material:</b>				
	Lampu downlight outbow	1		65.000	65.000

		<b>Jumlah:</b>	<b>65.000</b>
		<b>Nilai HSPK :</b>	<b>217.250</b>

14	<b>Pemasangan Stop kontak</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Buah	23,750.00	23,750.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>23,750.00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>114,920.40</b>

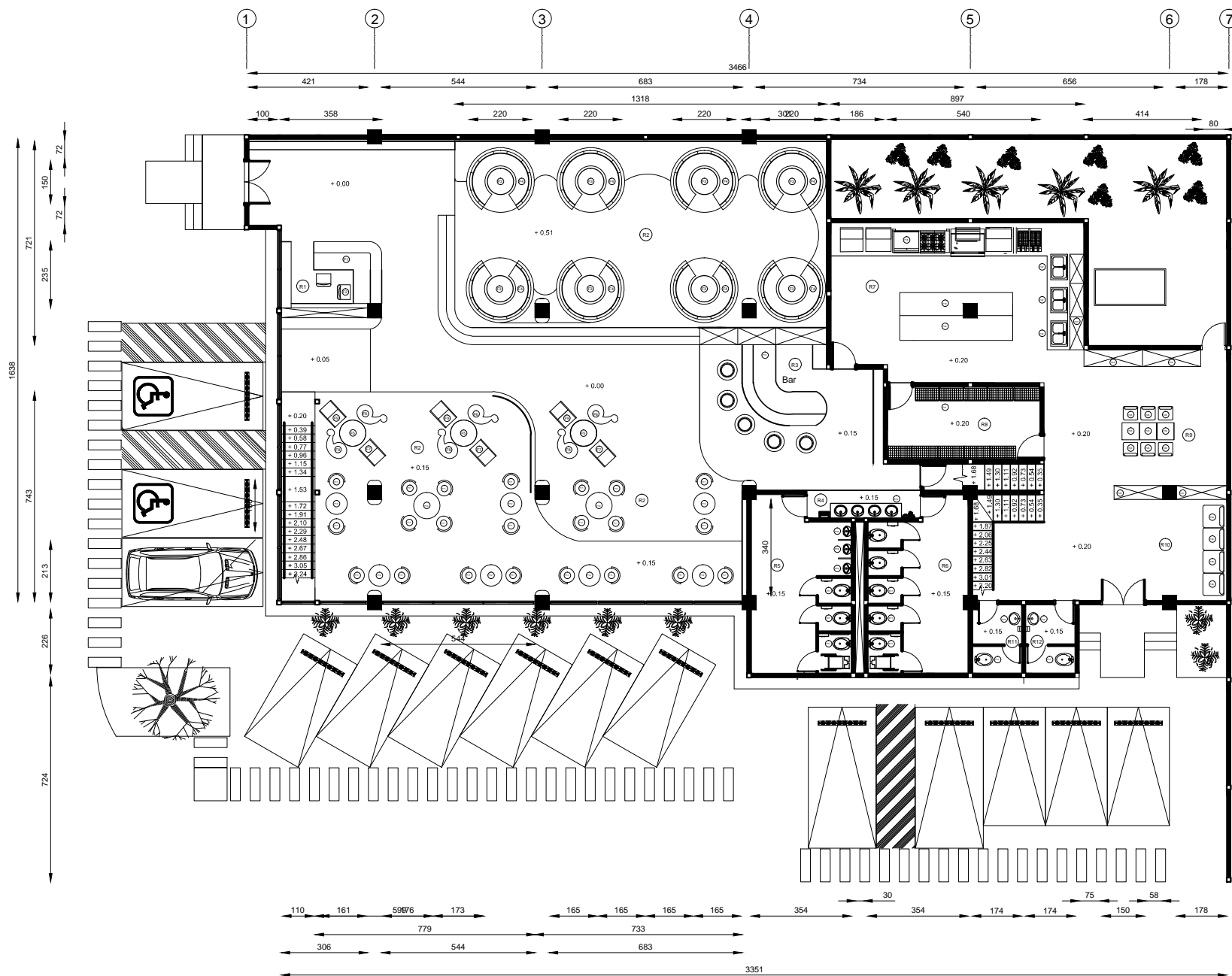
15	<b>Pemasangan ceiling speaker</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Buah	120.000,00	120.000,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>120.000,00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>151,710.40</b>

16	<b>Pemasangan sprinkler</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	smoke detector	1	Buah	60.000,00	60.000,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>60.000,00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>91.710,00</b>

17	<b>Pemasangan AC</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	smoke detector	1	Buah	2.563.000,00	2.563.000,00

		<b>Jumlah:</b>	<b>2.563.000,00</b>
		<b>Nilai HSPK :</b>	<b>2.594.710,00</b>

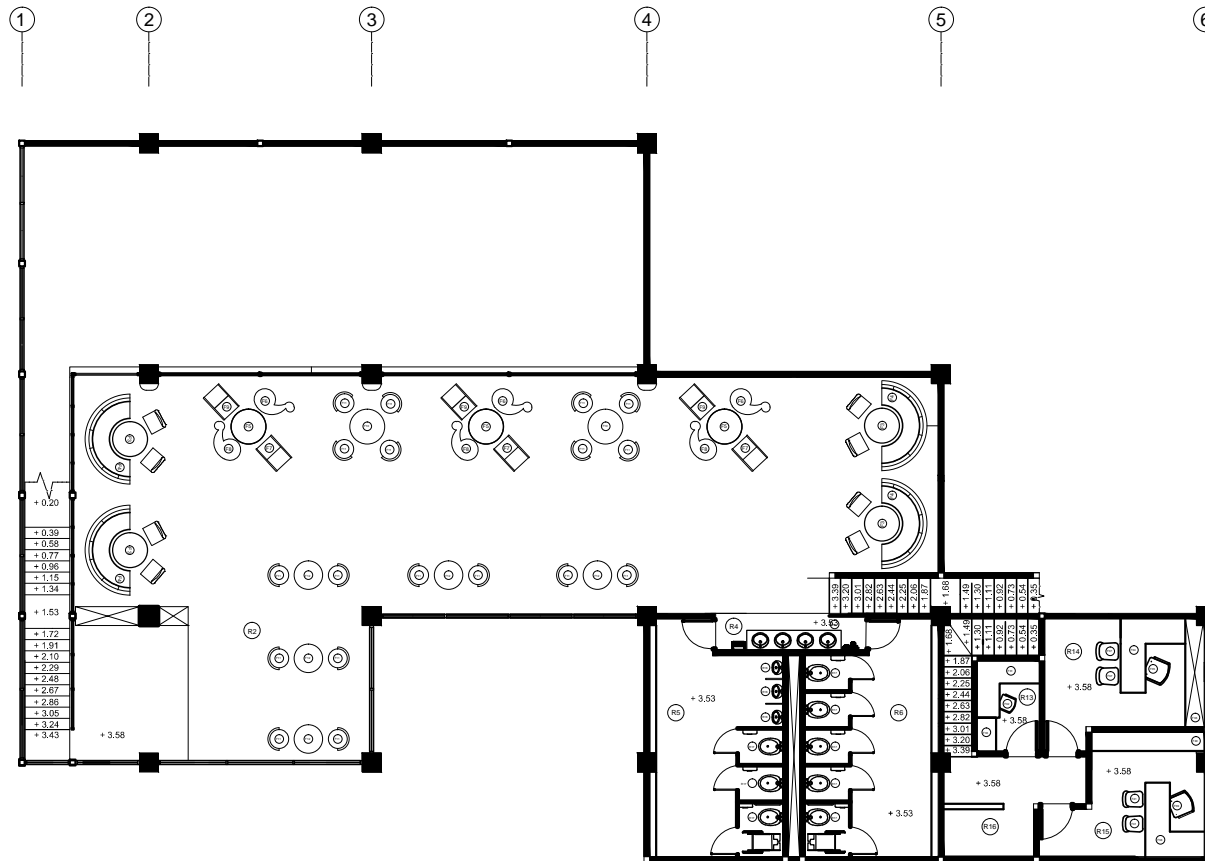
18	<b>Pemasangan CCTV</b>				
	<b>Upah:</b>				
	Kepala Tukang	0.05	O.H	148.000,00	7,400.00
	Tukang	0.2	O.H	121.000,00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.001	O.H	110.000,00	110.00
				<b>Jumlah:</b>	<b>31,710.00</b>
	<b>Bahan:</b>				
	smoke detector	1	Buah	513.000,00	513.000,00
				<b>Jumlah:</b>	<b>513.000,00</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>544.710,00</b>



KETERANGAN RUANG	
R1	: Kasir
R2	: Ruang makan/ Kafe
R3	: Bar
R4	: Washtafel
R5	: Kamar mandi laki-laki
R6	: Kamar mandi perempuan
R7	: Dapur
R8	: Ruang simpan bahan makanan
R9	: Ruang karyawan
R10	: Ruang tunggu tamu
R11	: Kamar mandi karyawan laki-laki
R12	: Kamar mandi karyawan perempuan

KETERANGAN FURNITUR	
F1	: Meja kasir uk. 380x100x100 cm
F2	: Kursi karyawan kasir uk. 51x51x40 cm
F3	: Meja lingkaran uk. 92 cm, t 45 cm
F4	: Sofa uk. d 200cm, t 80 cm
F5	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F6	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F7	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F8	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F9	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F10	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F11	: Kursi gasing uk. d 50 cm, t 40 cm
F12	: Meja lingkaran uk. d 76 cm, t 75 cm
F13	: Meja bar uk. 472x100x100 cm
F14	: Kursi bar uk. d 50 cm, t 70 cm
F15	: Washtafel
F16	: Urinoir
F17	: Kloset
F18	: Dapur uk. 766x80x80 cm
F19	: Meja persiapan uk. 400x83x80 cm
F20	: Meja dish uk. 400x83x80 cm
F21	: Rak simpan bahan makanan 84x45x150 cm
F22	: Washtafel
F23	: Rak simpan alat makan uk. 117x60x70 cm
F24	: Rak simpan alat memasak 207x60x150 cm
F25	: Meja karyawan uk. 60x60x75 cm
F26	: Kursi karyawan uk. 51x51x40 cm
F27	: Loker karyawan uk. 178x50x200 cm
F28	: Loker karyawan uk. 171x50x200 cm
F29	: Sofa tunggu uk. 320x74x40 cm
F30	: Mini pantry uk. 182x50x200 cm

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	Nama : Eko Mahendra Cahya	Tgl : 25 April 2017	Asistensi	Nilai
	NRP : 3813100006	Skala : 1 : 100		
	Dosen: Anggri Indraprasti, S Sn, M Ds.	Satuan: cm		
DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA		DENAH KESELURUHAN TERPILIH LANTAI 1		

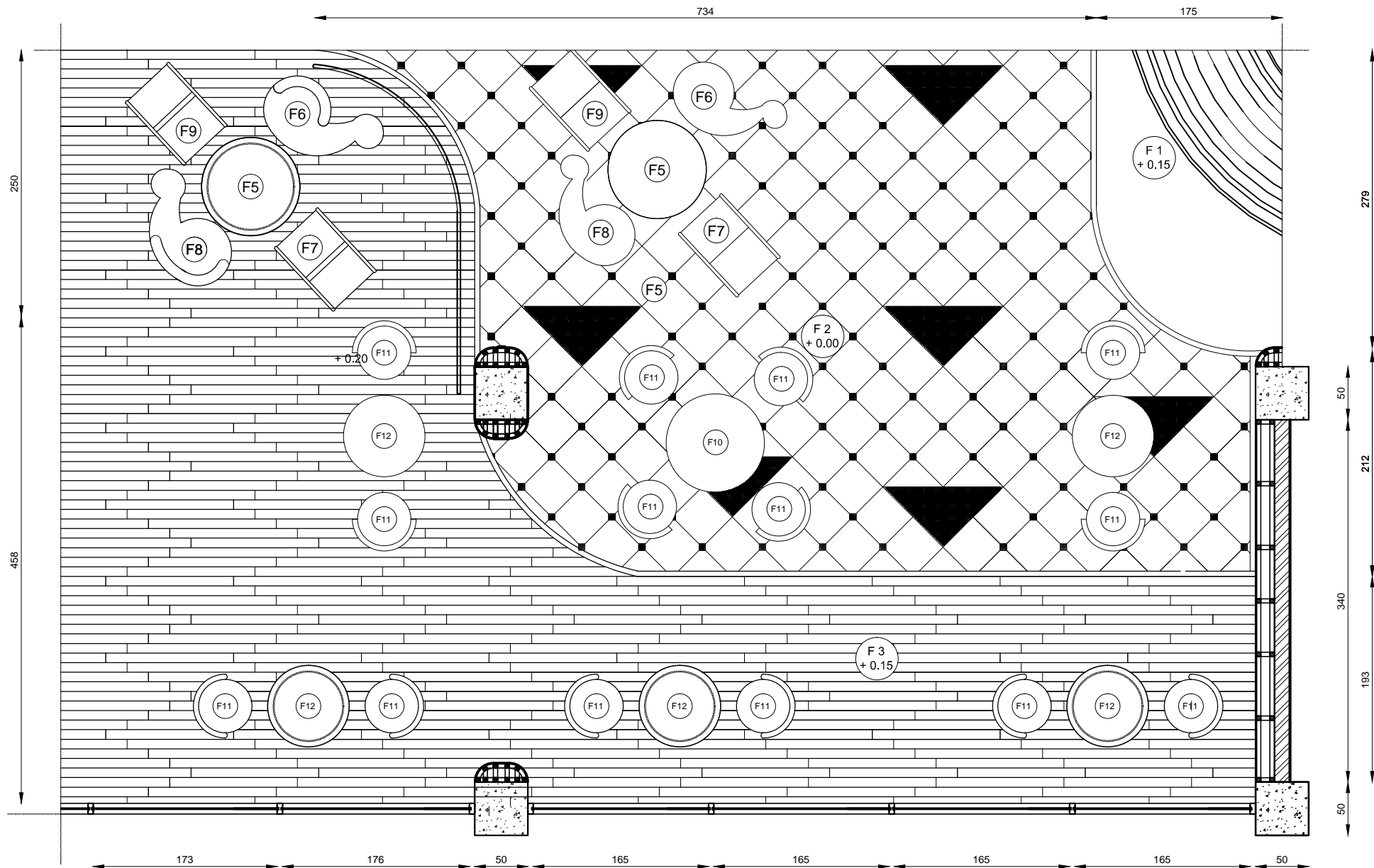


KETERANGAN RUANG	
R2	: Ruang makan/ Kafe
R4	: Washtafel
R5	: Kamar mandi laki-laki
R6	: Kamar mandi perempuan
R13	: Ruang kontrol audio
R14	: Ruang owner
R15	: Ruang manager
R16	: Musholla

KETERANGAN FURNITUR	
F3	: Meja lingkaran uk. 92 cm, t 45 cm
F4'	: Sofa uk. d 200cm, t 80 cm
F5	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F6	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F7	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F8	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F9	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F10	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F11	: Kursi gasing uk. d 50 cm, t 40 cm
F12	: Meja lingkaran uk. d 76 cm, t 75 cm
F15	: Washtafel
F16	: Urinoir
F17	: Kloset
F31	: Meja kerja uk. 196x60x80 cm
F32	: Kursi uk. 51x51x40 cm
F33	: Rak uk. 89x50x200 cm
F34	: Meja kerja uk. 236x66x80 cm
F35	: Kursi uk. 56x53x40 cm
F36	: Rak uk. 289x50x200 cm
F37	: Kursi tamu uk. 51x51x40 cm
F38	: Meja kerja uk. 226x66x80 cm
F39	: Kursi uk. 53x51x40 cm
F40	: Rak uk. 300x50x200 cm
F41	: Kursi tamu uk. 51x51x40 cm
F42	: Rak ukuran 79 x 50 cm
F43	: Kursi besi ukuran 55 x 60 cm

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	Nama : Eko Mahendra Cahya	Tgl : 25 April 2017	Asistensi	Nilai
	NRP : 3813100006	Skala : 1 : 100		
	Dosen: Anggri Indraprasthi, S Sn, M Ds.	Satuan: cm		
DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA		DENAH KESELURUHAN TERPILIH LANTAI 2		





#### KETERANGAN FURNITUR

F5 : Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm	F9 : Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F6 : Kursi bekel uk. 109x58x40 cm	F11 : Kursi gasing uk. d 50 cm, t 40 cm
F7 : Kursi bekel uk. 55x115x40 cm	F12 : Meja lingkaran uk. d 76 cm, t 75 cm
F8 : Kursi bekel uk. 109x58x40 cm	

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	Nama : Eko Mahendra Cahya	Tgl : 6 Februari 2017	Asistensi	Nilai
	NRP : 3813100006	Skala : 1 : 25		
	Dosen: Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds.	Satuan: cm		
DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA			DENAH AREA TERPILIH 2	



Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3313100006

Area Bekel & Gasing





Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3313100006

Area Bekel & Gasing



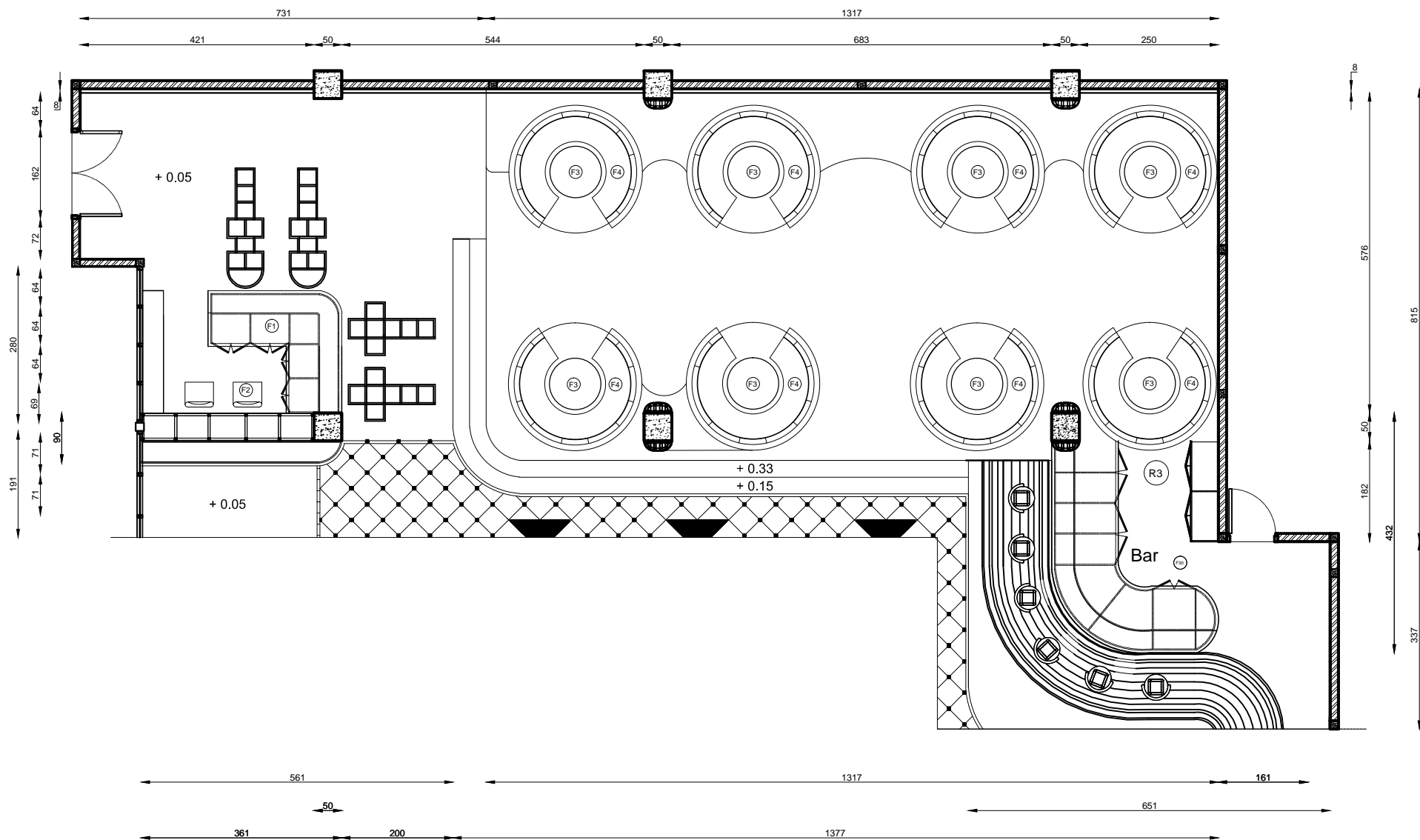


Area Bekel & Gasing



Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3813100006



KETERANGAN RUANG	
R3	: Bar

KETERANGAN FURNITUR	
F1	: Meja kasir uk. 380x100x100 cm
F2	: Kursi kanyawan kasir uk. 51x51x40 cm
F3	: Meja lingkaran uk. 92 cm, t 45 cm
F4	: Sofa uk. d 200cm, t 80 cm
F13	: Meja bar uk. 472x100x100 cm
F14	: Kursi bar uk. d 50 cm, t 70 cm
F30	: Mini pantry uk. 182x50x200 cm

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	Nama : Eko Mahendra Cahya	Tgl : 6 Februari 2017	Asistensi	Nilai
	NRP : 3813100006	Skala : 1 : 50		
	Dosen: Anggri Indraprasti, S Sn, M Ds	Satuan: cm		
DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA			DENAH AREA TERPILIH 2	





Desain Interior Veranda Pasta  
 House & Cafe Berkonsep  
 Bermain Permainan  
 Tradisional Indonesia

Design by:  
 Eko Mahendra Cahya  
 3313100006







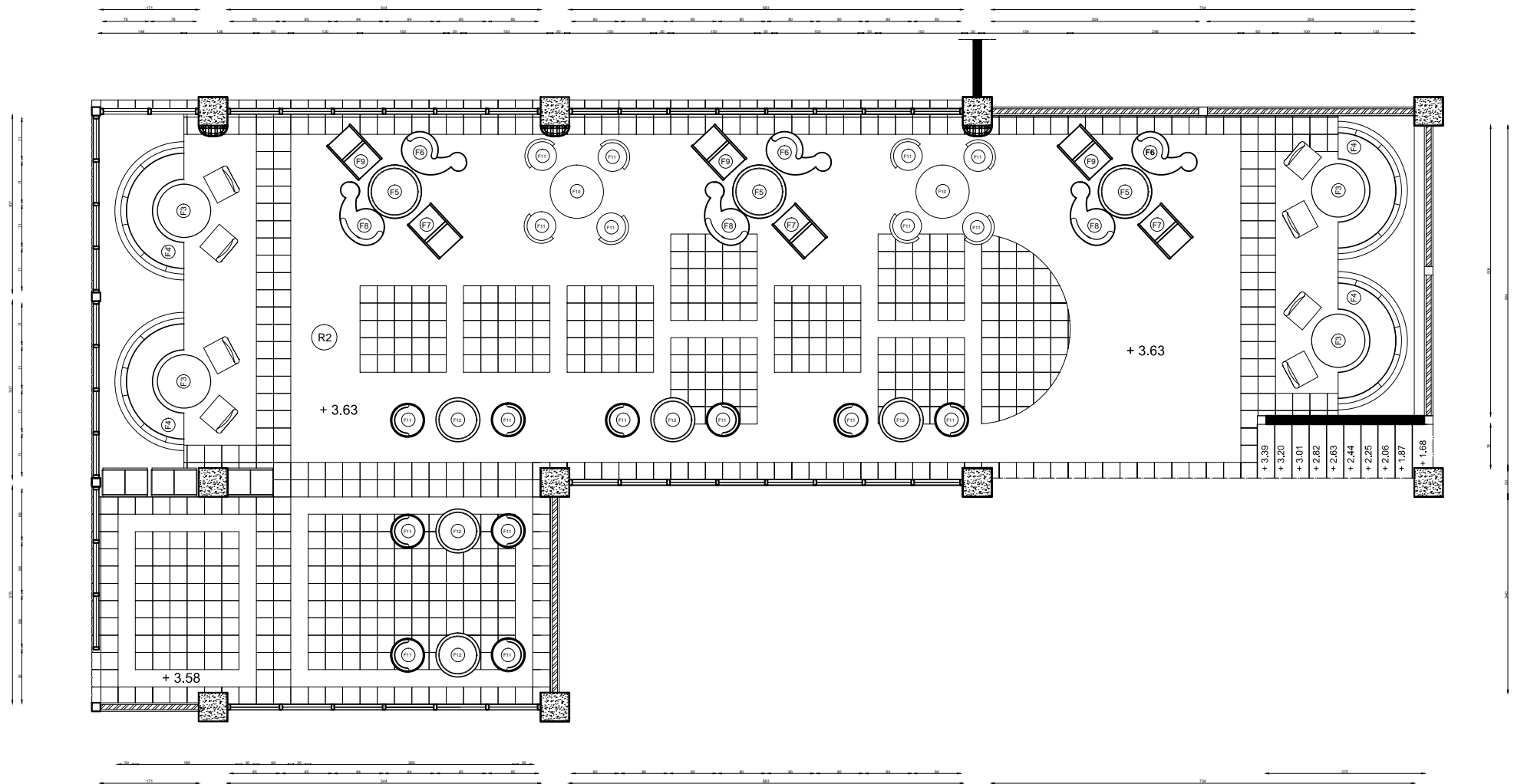


Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
8313100006







KETERANGAN FURNITUR	
F3	: Meja lingkaran uk. 92 cm, t 45 cm
F4	: Sofa uk. d 200cm, t 80 cm
F5	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F6	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F7	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F8	: Kursi bekel uk. 109x58x40 cm
F9	: Kursi bekel uk. 55x115x40 cm
F10	: Meja lingkaran uk. d 92 cm, t 75 cm
F11	: Kursi gasing uk. d 50 cm, t 40 cm
F12	: Meja lingkaran uk. d 76 cm, t 75 cm
F42	: Rak ukuran 79 x 50 cm
F43	: Kursi besi ukuran 55 x 60 cm

TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS	Nama : Eko Mahendra Cahya	Tgl : 25 April 2017	Asistensi	Nilai
	NRP : 3813100006	Skala : 1 : 50		
	Dosen: Anggril Indraprasti, S Sn, M Ds.	Satuan: cm		
DESAIN INTERIOR VERANDA PASTA HOUSE & CAFE BERKONSEP BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA		DENAH TERPILIH 3		



Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Area Dakon/ Congklak

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3313100006





Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3813100006

Area Bekel





Desain Interior Veranda Pasta  
House & Cafe Berkonsep  
Bermain Permainan  
Tradisional Indonesia

Design by :  
Eko Mahendra Cahya  
3313100006

Area Gasing & Congklak

## BIOGRAFI PENULIS



Eko Mahendra Cahya merupakan penulis dari laporan tugas akhir berjudul “ Desain Interior Dolanan Kafe Berkonsep Bermain Permainan Tradisional Indonesia”. Penulis lahir di Gresik tanggal 7 April 1995.

Penulis memulai pendidikan formal mulai dari TK Muslimat 16 Melirang Bungah Gresik pada tahun 1999, memulai sekolah di SDN Mojopuro Wetan tahun 2001-2006 , SMPN 1 Bungah Gresik tahun 2006-2010 dan melanjutkan jenjang menengah atas di SMAN 1 Sidayu

Gresik pada tahun 2010-2013. Pada tahun 2013 penulis memutuskan untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Departemen Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya. Pada tahun 2013 penulis diterima di ITS melalui jalur SNMPT dan memperoleh beasiswa BIDIKMISI.

Ketertarikan penulis terhadap permainan tradisional Indonesia yang jarang dimainkan oleh anak indonesia mendorong penulis untuk menjadikan permainan tradisional sebagai konsep desain obyek tugas akhir dengan judul “ Desain Interior Dolanan Cafe Berkonsep Bermain Permainan Tradisional Indonesia ”.